



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS Y SALUD
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN
ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 52257 -
MEGANTONI - CUSCO, 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS

AUTOR

CHINCHAY CAPESHI, JAILER

ORCID:0000-0002-9014-2365

ASESOR

AGUILAR POLO, ANICETO ELIAS

ORCID:0000-0002-0474-3843

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS Y SALUD

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0109-075-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **14:30** horas del día **26** de **Diciembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN PRIMARIA**, conformado por:

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Presidente
PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Miembro
CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 52257 - Megantoni - Cusco, 2024**

Presentada Por :
(3005122001) **CHINCHAY CAPESHI JAILER**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciado en Educación Primaria**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Presidente

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Miembro

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
Miembro

Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 52257 - Megantoni - Cusco, 2024 Del (de la) estudiante CHINCHAY CAPESHI JAILER, asesorado por AGUILAR POLO ANICETO ELIAS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 7% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 04 de Marzo del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

DEDICATORIA

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, por la valiosa formación que he recibido y que ha marcado mi desarrollo personal y profesional. A mis docentes, por compartir su conocimiento y por su constante apoyo en la realización de este proyecto de investigación.

También es grato dedicar esta tesis a la madre de mi hijo por estar presente en todo momento dándome el sustento emocional que toda persona necesita para lograr sus objetivos.

Del mismo modo, es un placer dedicar esta tesis a mi familia, por ser mi soporte y estar presente en todo momento brindando el apoyo emocional que toda persona necesita para lograr sus metas y objetivos.

EL AUTOR

AGRADECIMIENTO

A LA ULADECH CATOLICA

Por ofrecerme la formación profesional que será la base de mi carrera y de mi accionar con integridad.

A MI DOCENTE ASESOR

Por sus valiosas orientaciones, por compartir su conocimiento y por inculcarme valores fundamentales para la vida.

A DIOS

Por ser mi guía constante, por darme fortaleza, perseverancia y salud para superar cada obstáculo en el camino.

A MI ESPOSA ANAHIS

Por su apoyo incondicional, tanto afectivo como económico, por estar a mi lado en los momentos difíciles y brindarme toda su comprensión.

JAILER

Índice general

Carátula.....	I
Constancia de originalidad	II
Jurado	II
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de tablas	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas	12
2.3. Hipótesis	32
III. METODOLOGIA.....	34
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	34
3.2. Población y muestra	35
3.3. Variables. Definición y Operacionalización.....	37
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información	42
3.5. Método de análisis de datos.....	45
3.6. Aspectos éticos	46
IV. RESULTADOS	49
V. DISCUSIÓN	61
5.1. Discusión de los resultados	61
5.2. Limitaciones del estudio.....	67
VI. CONCLUSIONES	69
VII. RECOMENDACIONES.....	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
ANEXOS.....	78

Anexo 01: Matriz de consistencia	78
Anexo 02: Instrumento de recolección de información.....	81
Anexo 03: Validez del instrumento	82
Anexo 04: Confiabilidad del instrumento	91
Estadísticas de fiabilidad	91
Alfa de Cronbach.....	91
N de elementos	91
,950	91
24	91
Anexo 05: Formato de consentimiento informado	92
Anexo 06: Documento de aprobación de institución para la recolección de información	94
Anexo 07: Evidencias de ejecución.....	96

Lista de tablas

Tabla 1. Población de estudiantes.....	35
Tabla 2. Muestra de estudiantes	37
Tabla 3. Matriz de operacionalización de las variables de estudio	39
Tabla 4. Baremo de la variable habilidades sociales	43
Tabla 5. Baremo de la dimensión habilidades básicas de interacción social	43
Tabla 6. Baremo de la dimensión habilidades para hacer amigos.....	43
Tabla 7. Baremo de la dimensión habilidades relacionadas a las percepciones.....	44
Tabla 8. Baremo de la dimensión habilidades para relacionarse con los adultos.....	44
Tabla 9. Validación por juicio de expertos.....	44
Tabla 10. Niveles de confiabilidad	45
Tabla 11. Nivel de habilidades básicas de interacción social según pretest y posttest.....	49
Tabla 12. Nivel de habilidades para hacer amigos en el pretest y posttest.....	50
Tabla 13. Nivel de habilidades relacionadas a las percepciones en el pretest y posttest.....	52
Tabla 14. Nivel de habilidades para relacionarse con los adultos en el pretest y posttest.....	53
Tabla 15. Nivel de habilidades sociales en el pretest y posttest	54
Tabla 16. Prueba de normalidad	56
Tabla 17. Estadísticos de prueba para las habilidades básicas de interacción social.....	57
Tabla 18. Estadísticos de prueba para las habilidades para hacer amigos	57
Tabla 19. Estadísticos de prueba para las habilidades relacionadas a las percepciones	58
Tabla 20. Estadísticos de prueba para las habilidades para relacionarse con los adultos.....	59
Tabla 21. Estadísticos de prueba para las habilidades sociales	60

Lista de figuras

Figura 1. Gráfico comparativo de niños de las habilidades básicas de interacción social	49
Figura 2. Gráfico comparativo del nivel de habilidades para hacer amigos.....	51
Figura 3. Gráfico comparativo del nivel de habilidades relacionadas a las percepciones.....	52
Figura 4. Gráfico comparativo del nivel de habilidades para relacionarse con los adultos	53
Figura 5. Gráfico comparativo del nivel de habilidades sociales	55

RESUMEN

Esta investigación emerge de la problemática que acontece hoy en día en las habilidades sociales de los estudiantes del nivel primaria. Por ello, se formuló la siguiente interrogante: ¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024? De aquí, surgió el objetivo general enfocado en demostrar la eficacia de los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en los estudiantes de primaria. Para ello, se utilizó una metodología de tipo aplicada, enfoque cuantitativo, alcance explicativo, diseño preexperimental, contando con una muestra de 25 estudiantes, a quienes se les administró una ficha de observación en forma de pretest y postest. Los resultados más significativos evidenciaron que, hubo una reducción del 84% al 0% en el nivel “bajo” y, un incremento del 4% al 92% en el nivel “alto”. Asimismo, la prueba estadística de Wilcoxon arrojó un $p\text{-valor} = 0,000 < 0,05$, lo que permitió rechazar la hipótesis nula. Por tanto, se concluyó que los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

Palabras clave: Cooperativo, habilidad, juego, social.

ABSTRACT

This research emerges from the problems that occur today in the social skills of primary school students. Therefore, the following question was formulated: To what extent do cooperative games improve social skills in primary level students of the Bilingual Educational Institution No. 52257 of the Megantoni district, province of La Convencion, Cusco region, 2024? From here, the general objective emerged focused on demonstrating the effectiveness of cooperative games in improving social skills in primary school students. For this, an applied methodology, quantitative approach, explanatory scope, pre-experimental design was used, with a sample of 25 students, to whom an observation sheet was administered in the form of a pre-test and post-test. The most significant results showed that there was a reduction from 84% to 0% in the “low” level and an increase from 4% to 92% in the “high” level. Likewise, the Wilcoxon statistical test showed a $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$, which allowed us to reject the null hypothesis. Therefore, it is concluded that cooperative games significantly improve social skills in primary level students of the Bilingual Educational Institution No. 52257 of the Megantoni district, province of La Convencion, Cusco region, 2024.

Keywords: Cooperative, skill, game, social.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los problemas relacionados con las destrezas sociales se extienden como una sombra global, afectando a numerosos niños y jóvenes. Este fenómeno multifacético incluye diversas formas de agresión, tanto dentro como fuera del entorno escolar, abarcando el ciberespacio y los alrededores de las instituciones educativas. Los estudiantes suelen ser las principales víctimas, expuestos a la violencia que puede provenir de sus compañeros, profesores o miembros de la comunidad escolar (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2021).

En el mundo, según la UNESCO (2021), más de un 32% de los alumnos han enfrentado algún tipo de confrontación física con sus pares, y uno de cada tres ha sufrido agresión física al menos una vez en el transcurso del año. Por otro lado, el ciberacoso ha ido en aumento, afectando a uno de cada diez jóvenes. Aunque es difícil obtener cifras exactas sobre la violencia de género o sexual en los centros educativos, los datos globales indican que una de cada cuatro jóvenes ha sido víctima de violencia de pareja a temprana edad, sugiriendo la presencia de estas formas de violencia dentro de las dinámicas escolares.

La carencia de destrezas sociales ejerce un impacto desfavorable en el entorno escolar y puede generar repercusiones duraderas en el bienestar emocional y académico de los estudiantes a escala global. La educación ha puesto un énfasis significativo en fomentar estas habilidades, reconociéndolas como un pilar para el desarrollo integral y un factor clave para lograr un rendimiento académico satisfactorio. Investigaciones a nivel internacional destacan el rol crucial de estas competencias dentro del ámbito escolar, subrayando su papel en facilitar un aprendizaje más eficaz y en cultivar una convivencia estudiantil más armoniosa. En el caso de los adolescentes, la falta de desarrollo de habilidades sociales puede tener un impacto significativo en su futuro, ya que los expone a posibles consecuencias socioeconómicas adversas (Chávez, 2022).

Durante los cierres escolares, se observó una disminución general en las habilidades sociales de los estudiantes, sin distinción de género o ubicación geográfica. En 2021, un menor número de niños se identificó con declaraciones como "me relaciono bien con los demás" o "hago amigos fácilmente." Este descenso en respuestas positivas varió entre los distintos grupos demográficos, siendo más notable entre aquellos provenientes de áreas rurales. El mayor

aislamiento experimentado por los niños en zonas remotas del país durante el confinamiento podría explicar esta disminución en sus habilidades sociales (Chávez, 2022).

A nivel nacional, se ha manifestado una creciente preocupación por la convivencia escolar y el desarrollo de habilidades sociales en los centros educativos del país. Desde inicios del año 2024, se han registrado 237 incidentes de acoso escolar en Perú, según el Sistema Especializado en Reporte de Casos sobre Violencia Escolar (Siseve). La mayoría de estos casos han ocurrido en el nivel secundario, afectando a estudiantes como agresores, víctimas o testigos. Estos episodios de violencia escolar impactan gravemente en la autoestima y seguridad de los afectados, propiciando la aparición de problemas emocionales como ansiedad, depresión, autolesiones e incluso pensamientos suicidas (Cubbin, 2024).

Complementando estos datos, los reportes de 2022 indicaron la existencia de 12,099 casos de violencia en las escuelas, de los cuales el 42,5% correspondió a agresiones físicas, el 37,28% a violencia psicológica y el 20,15% a violencia sexual. Preocupantemente, el 62,45% de estos incidentes se produjo entre estudiantes, y el 55,71% de los casos tuvo lugar en el nivel secundario. Además, el 71,32% de los casos se registró en instituciones educativas públicas, lo que refleja la persistente falta de entornos escolares que fomenten una convivencia saludable (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2022).

En la región de Junín, de acuerdo con un informe del MINEDU en colaboración con el programa SíseVe, se registraron 443 casos de violencia escolar en 2022. De estos, el 38,7% estuvo relacionado con violencia física, el 41,53% con violencia psicológica, y el 20,09% correspondió a violencia sexual. Además, se destaca que el 51,92% de los incidentes ocurrieron entre estudiantes, mientras que un 48,08% involucró al personal de la institución como agresores hacia los escolares. Es alarmante que el 85,78% de estos casos se haya producido en instituciones educativas públicas (MINEDU, 2022), lo que subraya la urgencia de medidas correctivas por parte de la comunidad educativa.

Frente a esta situación, las autoridades regionales han mostrado gran inquietud por la falta de estrategias efectivas para enfrentar el acoso y los conflictos interpersonales en los entornos educativos. En respuesta, están explorando la implementación de programas destinados a fomentar habilidades sociales y mejorar la convivencia escolar, con el objetivo de transformar el clima educativo y minimizar los casos de violencia (Vivanco, 2022).

En la Institución Educativa N° 52257, situada en el distrito de Megantoni, se han detectado problemas evidentes en cuanto a la convivencia escolar y el desarrollo de habilidades sociales entre los estudiantes de primaria. La incapacidad para resolver conflictos y la ausencia de destrezas sociales en los alumnos son factores que pueden deteriorar su rendimiento académico y bienestar emocional. Abordar estos desafíos de manera integral es crucial para crear un entorno escolar positivo que propicie el crecimiento saludable de los estudiantes.

Por ello, se sugiere implementar estrategias pedagógicas que impulsen el desarrollo de dichas habilidades, y los juegos cooperativos destacan como una opción sumamente eficaz. Estos juegos fomentan la interacción constructiva, el trabajo colaborativo y la resolución conjunta de problemas. A través de actividades lúdicas, los estudiantes tienen la oportunidad de mejorar sus habilidades de comunicación, practicar la empatía y cultivar el respeto mutuo, lo que contribuye a un ambiente escolar más armonioso y productivo.

Johnson y Johnson (2018) afirman que los juegos cooperativos crean un ambiente en el que los estudiantes aprenden a trabajar juntos hacia metas comunes, lo cual fortalece no solo sus habilidades sociales, sino también su capacidad para interactuar de manera positiva. Al participar en estas actividades, los alumnos mejoran sus relaciones interpersonales, y su desempeño académico tiende a aumentar, ya que la motivación crece cuando se sienten respaldados por sus compañeros. Asimismo, los juegos cooperativos impulsan la cohesión del grupo y refuerzan el sentido de pertenencia, elementos clave para fomentar el desarrollo integral del estudiante, contribuyendo a un entorno más armonioso y productivo en la educación.

Frente a la problemática descrita, se planteó el siguiente problema general: ¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024?

El desarrollo de habilidades sociales es crucial en la educación primaria, ya que los estudiantes en esta etapa comienzan a experimentar formas más complejas de interacción social. En el contexto de la I.E. N° 52257, se ha identificado la necesidad de fortalecer estas habilidades mediante estrategias pedagógicas que involucren a los estudiantes de manera activa y participativa. Los juegos cooperativos surgen como una estrategia idónea para promover la interacción positiva entre los estudiantes, desarrollando capacidades como la empatía, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo. Esta investigación tiene como objetivo mejorar

las habilidades sociales en los estudiantes de del nivel primaria mediante la implementación de esta metodología.

Desde una perspectiva social, la promoción de habilidades sociales en el aula es fundamental para la convivencia armónica y el desarrollo de una cultura de respeto y colaboración. En un contexto donde los problemas de convivencia y las dificultades para trabajar en equipo son recurrentes, los juegos cooperativos permiten que los estudiantes aprendan a interactuar de manera respetuosa y solidaria. Esta estrategia pedagógica contribuye a la formación de estudiantes que valoran la cooperación por encima de la competencia, lo que, a largo plazo, genera una mejora en el clima escolar y en las relaciones interpersonales dentro y fuera del aula. Fortalecer estas habilidades en la escuela impacta positivamente en la formación de futuros ciudadanos comprometidos con su entorno social.

En el plano metodológico, los juegos cooperativos ofrecen una forma de enseñanza activa y centrada en el estudiante. Esta estrategia permite que los alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje, colaborando con sus compañeros para resolver problemas y alcanzar metas comunes. El enfoque cooperativo fomenta la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades individuales, y genera un sentido de responsabilidad compartida. Además, el carácter lúdico de esta metodología la convierte en una herramienta atractiva y motivadora para los estudiantes, quienes aprenden de manera significativa al estar involucrados en actividades dinámicas y colaborativas.

Teóricamente, la presente investigación se basa en la importancia de la interacción social en el proceso de aprendizaje. Los juegos cooperativos proporcionan un entorno en el cual los estudiantes no solo aprenden contenidos académicos, sino que también desarrollan habilidades socioemocionales esenciales para su vida personal y académica. Este enfoque se alinea con teorías que valoran el aprendizaje en entornos colaborativos, donde los estudiantes se apoyan mutuamente para superar desafíos y construir conocimientos de manera conjunta. La investigación contribuirá a expandir el conocimiento sobre cómo las estrategias cooperativas impactan en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de primaria.

Desde una perspectiva práctica, la implementación de los juegos cooperativos en el aula ofrece a los docentes una herramienta concreta para mejorar el clima escolar y fortalecer las relaciones interpersonales entre los estudiantes. Esta estrategia es fácil de aplicar y se puede adaptar a distintos niveles educativos y contextos. Los docentes podrán observar mejoras no

solo en la interacción social de los estudiantes, sino también en su motivación y rendimiento académico. Al proporcionar un enfoque más inclusivo y participativo, los juegos cooperativos permiten que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje, generando un ambiente de aula más dinámico y colaborativo.

Por tal motivo, considerando el problema general se estableció el objetivo general centrado demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

Del mismo modo, se plantearon los objetivos específicos centrados en demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, habilidades relacionadas a las percepciones y las habilidades para relacionarse con los adultos en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Antecedente Internacionales

Bonilla y Marcano (2024) en su artículo titulado: “Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica Abraham Lincoln”, tuvo como objetivo analizar la contribución de los juegos cooperativos en el desarrollo social de niños de primer grado. Para ello, usó una secuencia metodológica de enfoque cualitativo, alcance exploratorio y descriptivo, con una muestra a niños de primer año de primaria. La técnica usada fue la observación, acompañado de la lista de cotejo como instrumento, así mismo se utilizó la entrevista y el cuestionario. Los resultados favorecen al juego cooperativo como una estrategia enriquecedora y gratificante en el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales. Se concluyó que, los juegos cooperativos son una herramienta valiosa para promover habilidades sociales y emocionales clave en niños de primer año.

Gironda et al. (2024) en su artículo titulado: “Una propuesta educativa en 4° de Primaria basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar la cohesión de grupo”, tuvo como objetivo conocer los niveles de cohesión de un grupo de 4° curso de educación primaria y crear una propuesta para fomentar la cohesión social y la cohesión tarea del grupo. Para ello, usó una secuencia metodológica de enfoque cuantitativo, alcance explicativo, contando con una muestra de 24 niños. La técnica usada fue la encuesta, acompañado del cuestionario. Los resultados obtenidos muestran niveles no muy elevados de cohesión tarea y cohesión social del grupo-clase elegido. Se realizó una propuesta educativa para fomentar dichos niveles iniciales de cohesión de grupo. Se concluyó que, los estudiantes presentan grados de motivación altos, al igual que aumenta el grado de confianza en ellos mismos, por medio de los juegos basados en el aprendizaje cooperativo.

Padial et al. (2024) en su artículo: “Desarrollo de las habilidades sociales a través de juegos y danzas del mundo en niños de 5 años”, tuvo como objetivo comprobar los efectos de un programa basado en juegos y danzas sobre el desarrollo y mejora de las habilidades sociales en una clase de 5 años. Para ello se utilizó una metodología de enfoque cuantitativo, alcance

explicativo, diseño preexperimental, contando con una muestra de 22 escolares. Para ello se hizo uso de la observación y de la escala de apreciación de las habilidades sociales en la infancia. Los resultados dieron a conocer un aumento significativo en las medias, y también a nivel de habilidades sociales de 3,886 a 4,194. Se concluyó que, el programa de juegos y danzas mejoró el desarrollo de las habilidades sociales, pues el alumnado ha conseguido un aumento significativo de las medias en todas las dimensiones.

Casado (2023) en su investigación titulada: “Desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos cooperativos”, tuvo como objetivo elaborar, poner en práctica y evaluar un programa de intervención centrado en el juego cooperativo para el desarrollo de habilidades sociales en el alumnado. Para ello, se siguió una secuencia metodológica de método investigación-acción, contando con una muestra de 26 escolares. Para ello se utilizó técnicas como el cuaderno de campo, diario de sesiones, e instrumentos como el cuestionario de autoevaluación y la escala de evaluación. Los resultados llevaron a la conclusión de que, gracias al desarrollo de las sesiones de aprendizaje los estudiantes lograron desarrollado habilidades de interacción y coordinación con los demás, demostrando que el juego cooperativo promueve las habilidades sociales en los estudiante del nivel primaria.

Gámez y Bejarano (2023) en su investigación titulada: “Propuesta didáctica , apoyada en juegos cooperativos para la incidencia frente a las conductas de agresión verbal y rechazo social en niños del curso 301 de básica primaria de la IED Marco Tulio Fernández , sede B , de Bogotá”, tuvo como objetivo determinar la incidencia de la propuesta didáctica frente a las actitudes agresivas de rechazo social y agresión verbal en estudiantes del curso ya mencionado. La secuencia metodológica siguió un método investigación-acción, contando con una muestra de 23 estudiantes. Para ello se usó el Test de CUVE-EP mediante la entrevista. Los resultados precisaron una reducción en las conductas de agresión verbal y rechazo social, (de 3,55 a 3,39). Se concluyó que, existe diferencia significativa al usar los juegos cooperativos para reducir conductas de agresión verbal y rechazo social.

Antecedentes nacionales

Pastor (2024) en su investigación titulada: “Juegos cooperativos, atención a la diversidad en las habilidades sociales a estudiantes de primaria en una institución educativa - Huaycán, 2023”, se centró en determinar cómo influyen los juegos cooperativos, atención a la diversidad en las habilidades sociales en estudiantes de primaria. La secuencia metodológica fue de

enfoque cuantitativo, tipo aplicada, alcance explicativo, contando con una muestra de 143 estudiantes. Para ello, se utilizó dos listas de cotejo por medio de la observación. Los resultados demostraron que, existe una influencia, pues hubo un aumento del 90,4% en el nivel más alto y el estadístico de prueba de hipótesis arrojó un $p\text{-valor} = 0,001 < 0,05$. Se concluyó que, si existe influencia de los juegos cooperativos, atención a la diversidad en las habilidades sociales a estudiantes de primaria.

Saavedra (2023) en su investigación denominada: “Juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria Florencia de Mora Trujillo 2018”, se centró en demostrar que los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del sexto grado. La secuencia metodológica se rigió a un alcance explicativo, diseño cuasi experimental, contando con una muestra de 40 estudiantes, 20 para el grupo control y 20 para el grupo experimental. Para ello, se utilizó la encuesta y el cuestionario en la recolección de datos. Los resultados mostraron variaciones en el grupo experimental del 30% al 45% en el nivel promedio bajo y un aumento del 0% al 70% en el nivel promedio de habilidades sociales. Por otra parte, en el grupo control no hubo variación significativa entre el pretest y postest. La prueba estadística T Student arrojó un $p\text{-valor} = 0,001 < 0,05$. Se concluyó que, el programa de juegos cooperativos influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los escolares del sexto grado de la entidad educativa ya mencionada.

Inoñan (2021) en su artículo denominado: “Programa juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de una institución educativa de Chiclayo”, se centró en diseñar un programa juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado. La secuencia metodológica se rigió a un alcance descriptivo y un diseño no experimental, contando con una muestra de 18 estudiantes. Para ello, se utilizó la encuesta y el cuestionario en la recolección de datos. Los resultados más relevantes favorecieron que, en un inicio el 50% de los estudiantes presentable un nivel alto de habilidades conversacionales, un 39% de habilidades relacionadas a las percepciones, un 33% de habilidades para relacionarse con los adultos, un 33% de habilidades sociales básicas, en el nivel muy alto el 33% poseían habilidades para hacer amigos y en nivel intermedio, el 33% poseían habilidades de solución de problemas interpersonales. Luego del programa de sesiones, los porcentajes variaron y se incrementó en los niveles más altos. Se concluyó que, la propuesta de

juegos cooperativos promovió las habilidades sociales, propiciando mejoras en las relaciones interpersonales, intrapersonales y la capacidad de empatía.

Quiñonez (2021) en su investigación denominada: “Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de la I.E. Andrés Avelino Cáceres de Zepita, Puno 2019”, se centró en demostrar cómo los juegos cooperativos desarrollan las habilidades sociales en los escolares de la entidad escolar ya mencionada. La secuencia metodológica se rigió a un alcance explicativo, diseño cuasi experimental, contando con una muestra de 38 estudiantes. Para ello, se utilizó la evaluación y un cuestionario. Los resultados comparando el pretest y postest, demostraron que hubo un aumento del 0% al 100% en el nivel alto de habilidades sociales. Sin embargo, en el grupo control no hubo variaciones significativas. En la dimensión habilidades sociales básicas se incrementó del 0% al 44,74% en el nivel alto, en la dimensión habilidades relacionadas a los sentimientos, se incrementó del 15,79% al 71,05% en el nivel medio. La prueba estadística U Mann-Whitney arrojó un p-valor = 0,001. Se concluyó que, existe una diferencia altamente significativa en los resultados evidenciando que juegos cooperativos han mejorado de manera significativa las habilidades sociales de los estudiantes de primer año.

Estrada et al. (2020) en su artículo denominado: “Estrategias psicoeducativas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes peruanos de educación peruana”, se centró en determinar la efectividad de las estrategias psicoeducativas en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes peruanos del sexto grado de primaria. La secuencia metodológica se rigió a un alcance explicativo, diseño cuasi experimental, contando con una muestra de 126 estudiantes. Para ello, se utilizó la encuesta y el cuestionario en la recolección de datos. Los resultados revelaron un aumento en el grupo experimental del 21,9% al 53,1% en el nivel alto de habilidades sociales. Sin embargo, en el grupo control no hubo variaciones significativas. Asimismo, se obtuvo un p-valor = 0,001 para el grupo experimental y un p-valor = 0,745 para el grupo control. Se concluyó que, la aplicación de estrategias psicoeducativas es efectiva en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes peruanos del sexto grado de educación primaria.

Rivera (2020) en su investigación denominada: “Aprendizaje cooperativo para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la “I.E.P. Excelencia”, Catacaos - Piura. 2018”, se centró en determinar si el aprendizaje cooperativo

ayuda a fortalecer el proceso de socialización en los alumnos de tercer grado de primaria. La secuencia metodológica se rigió a un alcance explicativo, diseño preexperimental, contando con una muestra de 14 escolares. Para ello, se utilizó la observación y la lista de cotejo en la recolección de datos. Los resultados revelaron una mejora del 21% al 86% en el nivel logrado. Asimismo, la prueba estadística T Student arrojó un p-valor = 0,001 < 0.05. Se concluyó que, el aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales en los niños del tercer grado de primaria.

Antecedentes regionales y locales

Salas (2020) en su investigación denominada: “Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín, 2020”, se centró en determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la entidad escolar ya mencionada. La secuencia metodológica se rigió a un alcance explicativo, diseño preexperimental, contando con una muestra de 20 escolares. Para ello, se utilizó la observación y la ficha de observación en la recolección de datos. Los resultados revelaron una mejora del 10% al 60% en el nivel alto de habilidades sociales, en la dimensión habilidades sociales básicas aumentó del 20% al 70%, en las habilidades sociales avanzadas del 15% al 65%, en las habilidades relacionadas a los sentimientos del 15% al 65% y en las habilidades alternativas a la agresión subió del 10% al 55%. Asimismo, la prueba estadística T Student arrojó un p-valor = 0,001 < 0.05 para las habilidades sociales y dimensiones. Se concluyó que, los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de dicha entidad educativa.

Espiritu (2022) en su investigación denominada: “Juegos de Roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N° 2127, distrito de Pichanaki - provincia de Chanchamayo, Junín - 2021”, se centró en determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la entidad educativa ya mencionada. La secuencia metodológica se rigió a un alcance explicativo, diseño preexperimental, contando con una muestra de 20 escolares. Para ello, se utilizó la observación y la ficha de observación en la recolección de datos. Los resultados revelaron una mejora del 0% al 100% en el nivel alto de habilidades sociales. Asimismo, la prueba estadística T Student arrojó un p-valor = 0,001 < 0.05 para las habilidades sociales y dimensiones. Se concluyó que,

los juegos cooperativos mejoran de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa ya mencionada.

Meza (2022) en su investigación denominada: “Programa de estrategias pedagógicas lúdicas en las habilidades sociales de estudiantes de primaria Junín, 2021”, se centró en determinar la influencia de las estrategias pedagógicas lúdicas en el desarrollo de las habilidades de interacción social en estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución Educativa situada en la región de Junín. La secuencia metodológica se rigió a un alcance explicativo, diseño preexperimental, contando con una muestra de 30 escolares. Para ello, se utilizó la entrevista y la escala valorativa en la recolección de datos. Los resultados revelaron una mejora del 10% al 66,7% en el nivel alto de habilidades sociales. Asimismo, la prueba estadística T Student arrojó los siguientes valores de significancia: habilidades sociales básicas (0,001), habilidades sociales avanzadas (0,001), habilidades sociales relacionadas con los sentimientos (0,001), y por último, a nivel de variable, se obtuvo también un p-valor = 0,001 < 0,05. Se concluyó que, el programa de estrategias pedagógicas lúdicas influye de forma significativa en las habilidades de interacción social en los estudiantes de sexto de primaria de una Institución Educativa de la región Junín.

Ricaldi (2023) en su investigación denominada: “Ansiedad y las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de Huasahuasi, Junin-2022”, se centró en establecer la relación entre ambas variables. La secuencia metodológica se rigió a un alcance correlacional, diseño no experimental, contando con una muestra de 80 escolares. Para ello, se utilizó la entrevista y dos cuestionarios en la recolección de datos. Los resultados revelaron un grado de relación igual a 0,623 y un p-valor = 0,000 < 0,05. Se concluyó que, existe una relación inversa entre la ansiedad y las habilidades sociales de los escolares de educación primaria indicando que los estudiantes que presentan niveles altos de ansiedad, presentaron niveles bajos de habilidades sociales y de forma inversa.

Alomías (2022) en su investigación denominada: “Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 31352 de Pangoa - Junín, 2022”, se centró en determinar cuál es la relación que existe entre juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de educación primaria. La secuencia metodológica se rigió a un alcance correlacional, diseño no experimental, contando con una muestra de 80 escolares. Para ello, se utilizó la entrevista y dos cuestionarios

en la recolección de datos. Los resultados revelaron un grado de relación igual a 0,715 y un p -valor = 0,000 < 0,05. Se concluyó que, existe una correlación significativamente alta entre juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del 4° grado de primaria de una institución educativa de Pangoa, Junín.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos cooperativos

El juego se define como una actividad espontánea, gozosa y sin restricciones, que se desarrolla por el simple disfrute de sí misma, sin perseguir objetivos externos. Esta práctica involucra a la persona de manera integral, brindándole herramientas para expresarse, comunicarse y aprender. (Ruiz y Omeñaca, 2019).

El juego es una actividad donde interactúan factores cognitivos, motivacionales y emocionales, que impulsan su desarrollo. A través del juego, las personas pueden compartir experiencias, fortalecer habilidades, destrezas y explorar intereses comunes, convirtiéndose en un medio de interacción y crecimiento conjunto (Rodas, 2007)

El juego cooperativo ayuda a transmitir y reforzar códigos de valores específicos, se modela la forma en que las personas interactúan entre sí y se define una particular concepción de lo que significa el disfrute y la diversión. Requiere el involucramiento de todos los miembros de un grupo donde surgen sentimientos de aceptación y consideración entre los miembros, promoviendo el apoyo mutuo, la empatía y el trabajo en equipo para alcanzar las metas (Bantulá, 2018).

El juego llega a ser una actividad gratificante y la manifestación motriz más natural y primaria en los niños, a través de la cual exploran y aprenden a desenvolverse en la vida. Les permite adquirir un conocimiento práctico al experimentar situaciones que combinan el juego, el lenguaje y su pensamiento. Así, el juego se convierte en el escenario pedagógico más genuino para el aprendizaje, siendo un medio espontáneo y privilegiado para la adquisición de conocimientos en la infancia (Ortega, 1990).

El juego es una fuente de aprendizaje por medio de las interacciones entre las personas, donde el desarrollo cognitivo se enriquece con nuevas experiencias y enfoques. Permite

experimentar, cometer errores y poner a prueba nuestras habilidades y conocimientos en la resolución de problemas (Garaigordobil, 2005).

El juego es un vehículo esencial para adquirir lenguaje, fomentar el pensamiento, la sociabilidad y desarrollar la inteligencia, entre otras habilidades. Sin embargo, para que esto ocurra de manera efectiva, es crucial no imponer forzosamente al individuo. Debemos otorgarle la libertad necesaria para que se exprese de forma genuina y natural, permitiéndole crear sus propios esquemas de lenguaje, pensamiento y valores a través de sus interacciones y experiencias (Rojas, 2009).

El juego cooperativo se define como una actividad lúdica que, partiendo de una estructura basada en metas, requiere de los jugadores una participación enfocada en el grupo. En este tipo de dinámica, cada jugador colabora activamente con los demás, trabajando en conjunto para alcanzar un objetivo común (Ruiz y Omeñaca, 2019).

El juego cooperativo es una actividad donde el disfrute reside en el proceso de avanzar hacia un objetivo compartido, el cual solo es posible lograr a través de la colaboración y el apoyo mutuo entre los participantes durante las interacciones (Arranz, 2007).

Los juegos cooperativos son dinámicas participativas que fomentan el encuentro entre las personas y el vínculo con la naturaleza. En lugar de competir unos con otros, el objetivo es enfrentar y superar desafíos en conjunto, lo que favorece la solidaridad y promueve patrones de interacción que refuerzan la cooperación y el trabajo en equipo. Estas actividades buscan reducir la agresividad que a menudo aparece en el juego, promoviendo actitudes de empatía, comunicación, y solidaridad. Lo colectivo prima sobre lo individual, invitando a los participantes a jugar juntos, no en contra, con el fin de alcanzar metas comunes (Rodas, 2007).

Los juegos cooperativos impulsan una dinámica de interacción en la que el interés colectivo del grupo se prioriza sobre las metas individuales de cada miembro jugador. De esta manera, el aporte de cada participante se vuelve invaluable en términos socioeducativos, ya que elimina la competencia entre los miembros, favoreciendo una relación inclusiva y cooperativa. Este tipo de interacción permite que la conexión con los demás sea auténtica, promoviendo una colaboración genuina que refleja la esencia más profunda de la convivencia humana (Naveiras y Gil, 2007).

El juego cooperativo es una actividad lúdica donde la cooperación es la única vía de interacción entre los participantes, quienes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común.

Este tipo de juego se caracteriza por la acción coordinada de todos, asegurando que nadie sea excluido, eliminado o derrotado, y fomentando un ambiente inclusivo y colaborativo (Tabernero, 2003).

Otra definición de juego cooperativo podría ser: una actividad en la que el objetivo o resultado solo se logra cuando todo el grupo se coordina, se organiza y trabaja en conjunto, fomentando la participación equitativa y la colaboración entre todos los miembros (Ruiz y Omeñaca, 2019).

Importancia de los juegos cooperativos en los estudiantes

La importancia de los juegos cooperativos radica en que representan la primera forma de aprender y crecer, donde el juego se convierte en una pedagogía vital. A través del juego, los estudiantes experimentan placer, deseo y distracción, adoptando aquello que les genera satisfacción y lo integran en su proceso de desarrollo. Sin embargo, a menudo hemos relegado el juego a lo no serio, asociando solo el trabajo con la seriedad. Para muchos, el juego no solo está vinculado a un placer profundo, sino que también les permite reinterpretar la realidad. En el ámbito escolar, los juegos cooperativos permiten que los estudiantes encuentren su lugar dentro del grupo, eligiendo cómo mostrarse y comunicarse, dejando ver su capacidad de reacción y adaptándose a las dinámicas sociales de manera efectiva (Arranz, 2007).

Características de los juegos cooperativos

Según Ruiz y Omeñaca (2019), los juegos cooperativos se caracterizan por fomentar la participación activa y colaborativa entre todos los miembros del grupo, buscando alcanzar un objetivo común mediante el trabajo conjunto. Cada participante desempeña un rol esencial, lo que convierte la coordinación precisa de tareas en un factor determinante para el éxito, ya que no basta con sumar esfuerzos individuales, sino que es clave sincronizar las acciones en función de las demandas del entorno y del equipo. Estos juegos promueven una dinámica en la que el proceso tiene mayor relevancia que el resultado final, priorizando la exploración creativa y el disfrute colectivo por encima de cualquier forma de competencia individual.

Además, el autor menciona que los juegos cooperativos se distinguen por su naturaleza inclusiva, ya que eliminan cualquier tipo de discriminación o exclusión, permitiendo que todos los participantes, independientemente de sus habilidades, puedan contribuir activamente durante

toda la experiencia. No se establecen jerarquías entre ganadores y perdedores, lo que refuerza la igualdad y el disfrute compartido entre los integrantes. Los errores, lejos de ser castigados, se convierten en oportunidades para aprender y seguir explorando juntos, lo que fortalece la cohesión grupal y genera un entorno seguro y motivador para todos.

Desde la perspectiva de Rodas (2007), los juegos cooperativos se distinguen por no estar estructurados en torno a la idea de ganar o perder, enfocándose más en la participación activa de todos los jugadores para alcanzar un objetivo común. Esta ausencia de competencia permite que la atención se concentre en la experiencia compartida y en el proceso, otorgando mayor importancia a los tiempos y aportes tanto individuales como colectivos. Desde esta perspectiva educativa, el respeto por el ritmo de cada participante garantiza que todos puedan contribuir de manera significativa sin la presión de obtener un resultado final inmediato.

Asimismo, estos juegos evitan la exclusión, asegurando que todos los participantes permanezcan involucrados sin importar sus habilidades o desempeño. A diferencia de los juegos competitivos, que tienden a excluir a quienes no alcanzan ciertos estándares, los juegos cooperativos promueven la inclusión y el reconocimiento de cada persona. Además, fomentan la creatividad mediante reglas flexibles que pueden adaptarse según las necesidades del grupo y las circunstancias. Esta adaptabilidad permite a los jugadores reformular las reglas para crear colectivamente, haciendo del juego una experiencia dinámica que se ajusta al contexto y promueve la colaboración activa (Rodas, 2007).

Del mismo modo, Rojas (2009), manifiesta que los juegos cooperativos cuentan con las siguientes características: a) liberan a los jugadores de las competencias, b) liberan a los jugadores de la eliminación, c) Abren paso a la creatividad de los participantes y, d) reduce la agresión física, promoviendo la socialización entre los jugadores.

Beneficios de los juegos cooperativos

Para Rodas (2007), los juegos cooperativos ofrecen numerosos beneficios que contribuyen al desarrollo integral de los participantes. Uno de los más importantes es el fomento de la resolución colectiva de problemas, ya que al enfrentar desafíos en equipo, los jugadores aprenden a coordinarse y colaborar, aprovechando las fortalezas y perspectivas de cada miembro para encontrar soluciones conjuntas. Esta dinámica fortalece habilidades sociales y cognitivas clave, preparando a los participantes para trabajar eficazmente en contextos grupales diversos.

Además, estos juegos promueven el desarrollo de la empatía y la sensibilidad, facilitando la comprensión de las emociones y necesidades ajenas. De igual manera, fomentan la apertura y el respeto hacia la diversidad, enseñando a valorar las diferencias individuales y a convivir armónicamente con ellas. En este entorno de confianza, los jugadores encuentran un espacio seguro para expresar sus emociones, conocimientos y preocupaciones, lo que favorece tanto el crecimiento personal como la construcción de relaciones sociales positivas y enriquecedoras (Rodas, 2007).

Asimismo, Torrente et al. (2007), sostiene que los juegos cooperativos fomentan en los estudiantes diversas actitudes positivas que impactan su desarrollo personal y social. En primer lugar, fortalecen la autoestima al permitir que los participantes se sientan útiles y valorados en las tareas grupales, lo que refuerza su confianza en sí mismos. Asimismo, promueven la aceptación de los demás, ayudando a los estudiantes a reconocer y respetar tanto las fortalezas como las limitaciones de sus compañeros. Estos juegos también incentivan una actitud positiva hacia la participación, generando una predisposición favorable para involucrarse en futuras actividades. Además, al trabajar en equipo, los participantes desarrollan un sentido de compañerismo que fortalece sus relaciones, mientras que la cohesión grupal se incrementa al compartir metas, emociones y experiencias comunes, formando grupos más unidos y cooperativos.

Por último, Ruiz y Omeñaca (2019) manifiestan que el juego cooperativo ofrece numerosos beneficios al proporcionar un entorno sin presiones, donde los participantes pueden explorar libremente y encontrar soluciones creativas. Entre sus principales aportes se destaca la promoción de relaciones empáticas y constructivas, fomentando la cordialidad y el fortalecimiento de vínculos. Además, pone énfasis en el proceso más que en el resultado, considerando los errores como oportunidades de aprendizaje y favoreciendo la retroalimentación y el apoyo mutuo. Asimismo, facilita el aprendizaje de valores esenciales como la cooperación, el respeto y la solidaridad, mientras que refuerza el reconocimiento del éxito ajeno, consolidando la importancia del trabajo en equipo. Finalmente, estos juegos estimulan la ayuda recíproca y promueven una comunicación constante, generando un alto nivel de interacción e intercambio de ideas entre los participantes.

Dimensiones del juego cooperativo

Según Bantulá (2018) existen diez tipos de juegos cooperativos, los cuales se distribuyen de la siguiente manera:

Juegos de presentación y conocimiento grupal: Los juegos de presentación permiten a los participantes conocerse entre sí y establecer una base de confianza. Estos juegos facilitan el reconocimiento de los compañeros y promueven la interacción inicial en un entorno libre de competitividad, donde se fomenta el respeto mutuo desde el principio.

Juegos de contacto, afirmación, estima y confianza: En estos juegos, el contacto físico y verbal refuerza la confianza entre los participantes. El juego cooperativo que involucra contacto físico favorece el desarrollo de la autoestima y la seguridad emocional, generando un entorno donde todos se sienten valorados y aceptados.

Juegos de percepción y discriminación sensorial: Los juegos de percepción sensorial permiten a los participantes afinar sus sentidos y colaborar entre ellos para lograr un objetivo. Torrente et al. (2007) mencionan que estos juegos no solo desarrollan los sentidos, sino que también estimulan la cooperación, ya que los jugadores deben trabajar juntos para percibir y discriminar estímulos en un entorno dinámico.

Juegos de equilibrio: Estos juegos son clave para desarrollar la coordinación motora y la cooperación. Los juegos que exigen equilibrio individual o grupal ayudan a los participantes a aprender a confiar en sus compañeros y trabajar en equipo para mantener la estabilidad y el control corporal.

Juegos de expresión corporal: La expresión corporal en los juegos cooperativos fomenta la creatividad y la comunicación no verbal. La capacidad de expresarse a través del cuerpo no solo desarrolla la creatividad, sino que también fomenta la empatía y la comprensión de las emociones ajenas.

Juegos de observación y atención: Estos juegos demandan una alta capacidad de observación y concentración. Los juegos de observación y atención son esenciales para que los participantes mejoren su capacidad de concentración, además de aprender a actuar en función de las acciones de los demás.

Juegos de organización espacial y temporal: En estos juegos, los jugadores deben coordinarse en el espacio y el tiempo. La organización espacial y temporal dentro del juego

cooperativo refuerza habilidades cognitivas y sociales, ya que exige que los participantes planifiquen y actúen en conjunto para alcanzar un objetivo común.

Juegos de recreación con paracaídas: Los juegos con paracaídas promueven la cooperación y la sincronización entre los jugadores. Estos juegos son una excelente herramienta para enseñar a los niños a trabajar en equipo, ya que requieren que todos se sincronicen para mover el paracaídas de manera efectiva.

Juegos de animación: Los juegos de animación crean un ambiente activo y participativo. La animación en el juego cooperativo permite que los participantes se sientan motivados y comprometidos, contribuyendo a una mayor cohesión del grupo.

Juegos de distensión y vuelta a la calma: Estos juegos son esenciales para relajar a los participantes después de una actividad intensa. La vuelta a la calma es fundamental para que los jugadores procesen las experiencias vividas durante el juego, integren aprendizajes y se despidan del juego de manera pacífica.

El juego cooperativo en el nivel primaria

Según Ruiz y Omeñaca (2019), el juego cooperativo en la educación primaria se adapta a las diferentes etapas del desarrollo infantil, aportando beneficios que abarcan tanto el área cognitiva como la social y motriz:

En el primer ciclo (6-8 años), los niños atraviesan cambios notables en su desarrollo, especialmente en el ámbito motriz y social. En esta fase, las reglas comienzan a tener mayor relevancia, y es crucial que las normas del juego favorezcan la colaboración en lugar de fomentar el conflicto entre ganar y cumplir las reglas. Los juegos cooperativos, al promover la interacción entre compañeros, ayudan a los niños a superar el egocentrismo típico de esta etapa, propiciando el entendimiento de diferentes perspectivas. A esta edad, comienzan a emerger los fundamentos del pensamiento social y moral, por lo que los juegos de cooperación se convierten en una herramienta valiosa para inculcar valores como la ayuda mutua y el trabajo en equipo, generando un ambiente que fomente tanto el crecimiento motriz como la interacción social positiva (Ruiz y Omeñaca, 2019).

Para el segundo ciclo (8-10 años), los estudiantes muestran un avance significativo en lo cognitivo y lo motriz, y suelen estar más predispuestos a colaborar dentro del grupo. El juego cooperativo se presenta como una oportunidad para que los niños afiancen relaciones

constructivas con sus compañeros, permitiéndoles explorar y resolver problemas en conjunto. En esta etapa, los niños han desarrollado una mayor capacidad para relativizar puntos de vista y disfrutar de las relaciones colaborativas. Aunque empiezan a valorar su propio progreso y habilidades, el juego cooperativo permite que cada uno se sienta más competente sin perder de vista la importancia de colaborar con los demás (Ruiz y Omeñaca, 2019).

Por último, en tercer ciclo (10-12 años), los alumnos se encuentran en un punto de maduración donde las resistencias egocéntricas han desaparecido en gran medida, facilitando las relaciones con los demás. El juego cooperativo sigue siendo una herramienta eficaz para fomentar la socialización y la educación en valores, especialmente a medida que los niños se acercan al pensamiento formal. La participación en estos juegos les ofrece la oportunidad de compartir responsabilidades dentro del grupo, promoviendo un clima de interdependencia y diálogo constructivo. Además, los juegos cooperativos permiten la exploración creativa de movimientos y la implementación de estrategias eficaces de interacción, proporcionando un contexto ideal para que los estudiantes exploren el deporte en un entorno cooperativo y no competitivo (Ruiz y Omeñaca, 2019).

Los juegos cooperativos en instituciones educativas unitarias

Según Ruiz y Omeñaca (2019), las instituciones educativas unitarias enfrentan desafíos significativos en educación física debido a la heterogeneidad de sus grupos, compuestos por pocos alumnos con edades y niveles de desarrollo motriz variados. En este contexto, los juegos cooperativos se presentan como una herramienta pedagógica valiosa que responde a estas diferencias. A diferencia de los juegos competitivos, que tienden a excluir a los más pequeños o menos habilidosos mientras los mayores asumen roles predecibles, los juegos cooperativos fomentan la inclusión, permitiendo que todos los participantes se integren, sin importar su edad o nivel de habilidad. Esta modalidad impulsa la colaboración, generando un ambiente donde los estudiantes más avanzados comparten conocimientos y habilidades, enriqueciendo tanto a quienes enseñan como a quienes aprenden.

La posibilidad de adaptar las reglas del juego a las características individuales de cada participante aumenta la inclusión y garantiza una participación activa. Este enfoque permite que cada niño desarrolle su competencia motriz de manera gradual, al tiempo que fortalece las relaciones sociales mediante la cooperación. En un ambiente de convivencia y aprendizaje

significativo, los juegos cooperativos no solo promueven el progreso personal y colectivo, sino que también facilitan la adquisición de habilidades sociales y motrices en un entorno lúdico que favorece la integración y el bienestar de todos los participantes (Ruiz y Omeñaca, 2019).

Pautas para realizar un juego cooperativo

Para Rojas (2009), las pautas para la correcta organización de un juego cooperativo incluyen varios elementos clave para asegurar su éxito. Estas pautas se dividen en tres áreas principales:

Preparación previa del juego: En esta fase es crucial conocer las características del grupo (edad, sexo, número de participantes, habilidades), establecer los objetivos claros que se desean alcanzar, seleccionar el material adecuado, definir el lugar en el que se llevará a cabo el juego (interior, exterior, en la naturaleza), y organizar el tiempo disponible para su desarrollo. Este proceso planificador debe estar bien estructurado, anticipando posibles necesidades para evitar imprevistos durante la actividad.

Presentación del juego: Es importante que la presentación del juego sea atractiva y clara, logrando captar el interés y entusiasmo de los participantes. Las explicaciones deben ser concisas y fáciles de entender, y se recomienda asegurarse de que todos los participantes comprendan las reglas antes de comenzar. La posición física de los jugadores (como colocarlos de espaldas al sol) puede mejorar la atención durante la explicación. Una demostración práctica suele ser efectiva para aquellos que no entienden bien las instrucciones verbales.

Desarrollo del juego: Durante la actividad, el profesor o facilitador debe estar atento a posibles conflictos entre los participantes y actuar como mediador si es necesario. También es su responsabilidad controlar el tiempo y velar por la seguridad de todos, asegurándose de que el material se utilice correctamente y que las instalaciones sean seguras. Además, el docente debe monitorear el progreso del juego, informar a los participantes sobre los resultados, y guiar la actividad hacia los objetivos establecidos. Se debe prever la introducción de variantes o adaptaciones del juego si fuera necesario, manteniendo siempre la improvisación como un recurso opcional para solucionar imprevistos. Estas pautas están orientadas a garantizar que el juego cooperativo no solo sea una experiencia divertida, sino también educativa y segura, promoviendo la interacción, el respeto, y el desarrollo motriz de los estudiantes en un ambiente controlado.

Por último, según González y Riesgo (2006), la estructuración de una sesión de educación física basada en juegos se divide en tres partes fundamentales, organizadas para lograr un desarrollo completo de las capacidades motrices y anatómicas del alumnado.

Primera parte (juegos motores - calentamiento): Esta fase busca activar el cuerpo y preparar a los estudiantes para la actividad física más intensa. Los tipos de juegos recomendados incluyen: a) juegos de locomoción, los cuales estimulan el desplazamiento, como correr o saltar, b) juegos de coordinación, los que mejoran la coordinación entre diferentes partes del cuerpo y, c) juegos de velocidad de reacción, que se enfocan en la capacidad de respuesta rápida ante estímulos (Gonzales y Riesgo, 2006).

Segunda parte (juegos de desarrollo anatómico - parte principal): Aquí se trabaja el desarrollo orgánico y motriz de forma más intensa. Se incluyen: a) juegos de desarrollo orgánico, centrado en actividades que implican el uso de grandes grupos musculares, b) juegos motores de salto y lanzamientos, que mejora de habilidades como la fuerza y el equilibrio y c) juegos gestuales de destrezas y predeportivos, que preparan para actividades deportivas más complejas (Gonzales y Riesgo, 2006).

Tercera parte (juegos de escasa movilidad - vuelta a la calma): En esta fase se busca reducir gradualmente la intensidad de la actividad física, favoreciendo la relajación del cuerpo. Se recomienda hacer uso de juegos sensoriales, las cuales son actividades que involucren los sentidos, promoviendo una desconexión gradual del esfuerzo físico (Gonzales y Riesgo, 2006). Este modelo estructurado facilita la organización de las sesiones de Educación Física, asegurando que los estudiantes reciban una atención equilibrada a diferentes capacidades físicas y que la sesión termine de manera segura con una vuelta a la calma adecuada.

Teorías de aprendizaje que fundamentan el juego cooperativo

Teoría del aprendizaje por medio del juego de Jean Piaget

Piaget (1975), expone que el juego está estrechamente vinculado con el desarrollo cognitivo infantil dentro de su modelo de desarrollo intelectual, ya que refleja las estructuras cognitivas que los niños construyen en cada etapa. Estas estructuras evolucionan a través de los procesos de asimilación y acomodación, ambos fundamentales para la adaptación cognitiva. La asimilación consiste en incorporar nuevas experiencias en los esquemas ya existentes,

proporcionando estabilidad en el conocimiento, mientras que la acomodación ajusta esos esquemas en respuesta a nuevas situaciones, promoviendo el cambio cognitivo. En el contexto del juego, predomina la asimilación, ya que los niños transforman la realidad según sus necesidades y deseos.

El juego se clasifica en tres tipos, alineados con las etapas del desarrollo cognitivo. El juego de ejercicio (0-2 años) es característico del período sensoriomotor, donde los niños repiten acciones simples como balancear objetos, experimentando con su entorno. El juego simbólico (2-6 años), propio del período preoperacional, implica el uso de símbolos para representar la realidad, lo que fomenta la imaginación. En esta etapa, los niños recrean experiencias y resuelven conflictos internos mediante actividades como jugar con muñecas o simular roles imaginarios. Finalmente, los juegos de reglas emergen a partir de los 7 años, durante el período de las operaciones concretas, cuando los niños comienzan a seguir normas, facilitando la socialización y la comprensión de reglas sociales (Piaget, 1975).

Los juegos de reglas son especialmente relevantes en el desarrollo intelectual y social, ya que introducen a los niños en un marco cooperativo y socializado. En estos juegos, la contribución activa de los participantes es crucial, al igual que el respeto por las normas establecidas. Las reglas, que inicialmente son flexibles, se vuelven más estrictas a medida que los niños maduran y comprenden su valor como consensos sociales. Esta evolución en la comprensión de las normas fomenta la cooperación y prepara a los niños para desenvolverse en contextos grupales más complejos (Piaget, 1975).

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky resalta la influencia del entorno social y cultural en el desarrollo cognitivo. Vygotsky sostiene que el aprendizaje es un proceso social mediado por la interacción con otros, en lugar de ser únicamente una actividad individual. Un concepto clave en su teoría es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que representa la brecha entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la guía o colaboración de otros, como adultos o compañeros más capaces (Vygotsky, 1978). En el contexto de los juegos cooperativos, los niños trabajan juntos y se apoyan mutuamente para superar desafíos y aprender nuevas habilidades. A través de la interacción, los estudiantes no solo desarrollan habilidades sociales, sino también cognitivas, internalizando conocimientos mientras colaboran.

Vygotsky argumenta que el uso del lenguaje juega un papel fundamental en este proceso, ya que facilita la comunicación y la negociación durante las actividades grupales (Vygotsky, 1979). Al participar en juegos cooperativos, los niños aprenden a expresar ideas, escuchar a los demás y resolver problemas en equipo, lo que refuerza su aprendizaje.

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura sostiene que las personas adquieren nuevos comportamientos mediante la observación de los demás. Este proceso, denominado aprendizaje vicario, permite que los individuos aprendan no solo observando las acciones de otros, sino también analizando las consecuencias que estas generan (Bandura, 1977). En el contexto de los juegos cooperativos, los niños observan a sus compañeros o figuras de autoridad y modelan su comportamiento. Por ejemplo, si un niño resuelve un conflicto durante el juego, los demás pueden aprender estrategias para enfrentar situaciones similares y desarrollar actitudes prosociales mediante la observación.

Bandura (1977) también destaca la importancia de la autoeficacia, es decir, la creencia en la capacidad propia para realizar tareas con éxito. Los juegos cooperativos proporcionan un entorno propicio para fortalecer esta autoeficacia, ya que al observar los logros de otros miembros del grupo, los niños se motivan y ganan confianza en sus propias habilidades. Esta experiencia no solo mejora su disposición a enfrentar desafíos, sino que también refuerza la cohesión grupal, generando un clima donde cada participante se siente capaz y dispuesto a colaborar para alcanzar metas comunes.

2.2.2. Habilidades sociales

Según Caballo (2007), estas habilidades incluyen la capacidad de expresar sentimientos, opiniones, deseos y derechos en contextos sociales, respetando siempre a los demás y resolviendo problemas actuales, lo que contribuye a prevenir dificultades futuras. Este enfoque destaca la importancia de la adaptación a diferentes situaciones sociales y del respeto mutuo.

Por su parte, Monjas (2006) añade que las habilidades sociales no son un rasgo innato de la personalidad, sino conductas aprendidas y fundamentales para ejecutar tareas interpersonales de forma competente. Esto implica que pueden ser desarrolladas y perfeccionadas a través del aprendizaje y la experiencia.

Por otro lado, el MINEDU (2007) amplía la comprensión de las habilidades sociales al describirlas como un grupo de aprendizajes vinculados a cualidades y sentimientos que facilitan la interacción efectiva con otras personas. Este enfoque incluye conductas esenciales que fomentan relaciones saludables y agradables, tales como la empatía, el liderazgo, la asertividad y la escucha activa.

Asimismo, Gismero (2002) lo define como un conjunto de acciones verbales y no verbales, que son en muchas ocasiones independientes y específicas para cada situación. Esta forma de comunicación permite a los individuos expresar sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones y derechos en contextos interpersonales, sin experimentar ansiedad y de manera que no genere malestar en los demás. Al hacerlo, se refuerza tanto a nivel interno como externo, aumentando así la probabilidad de recibir un refuerzo positivo.

Finalmente, Goldstein et al. (1989) amplían la definición al incluir una serie de destrezas, hábitos, conductas y emociones que se utilizan para interactuar con los demás de forma adecuada, subrayando que estas habilidades permiten responder de manera pertinente a las acciones de los otros, facilitando la convivencia social.

Componentes y clases de habilidades sociales

Caballo (2007) establece tres elementos esenciales dentro de las habilidades sociales: En primer lugar está el componente fisiológico, que hace referencia a las variaciones corporales que una persona experimenta en situaciones sociales, tales como la frecuencia cardíaca, la presión arterial y la sudoración. La manera en que se interpretan estas respuestas puede servir como señal para identificar cómo nos sentimos y para regular nuestro comportamiento, aunque también puede generar descontrol si no se comprenden adecuadamente (Caballo, 2007).

En segunda posición está el componente conductual, que incluye el comportamiento observable de las personas. Este aspecto abarca tanto el lenguaje verbal como el no verbal. Según Caballo (2007), se puede dividir en tres categorías: elementos verbales, que implican el contenido del discurso y la formalidad; elementos no verbales, que incluyen el contacto visual, las expresiones faciales, la postura y otros gestos; y elementos paralingüísticos, que abarcan el tono de voz y los silencios durante la comunicación.

El tercer componente, el cognitivo, involucra los pensamientos, emociones y creencias que una persona sostiene sobre una situación social. Borrego (2010) citando a Van-Der Hofstadt

(2005), señala cinco aspectos clave que intervienen en el proceso de interacción social: competencia, estrategias de codificación, anticipación de consecuencias, valores y autorregulación. Estos elementos son determinantes en la forma en que una persona procesa la información que recibe, interpreta el entorno y ajusta su conducta en función de las expectativas y resultados esperados. Estos factores no solo influyen en el comportamiento observable, sino también en cómo las personas perciben y reaccionan ante situaciones sociales, lo que afecta su capacidad para adaptarse y responder de manera efectiva.

Además, Peñafiel y Serrano (2010) identifican tres tipos de habilidades sociales: instrumentales, emocionales y cognitivas. Por su parte, Rosales et al. (2013) proponen una clasificación más amplia, sugiriendo cuatro categorías de habilidades sociales que pueden influir tanto en relaciones satisfactorias como destructivas. En este sentido, las habilidades cognitivas involucran el uso de componentes psicológicos, como deseos y necesidades; las habilidades emocionales se centran en la expresión de emociones como la tristeza o la ira; las habilidades instrumentales son técnicas útiles para la resolución de conflictos; y, finalmente, las habilidades comunicativas son aquellas que se utilizan para interactuar verbalmente con los demás.

El aprendizaje y el desarrollo de las habilidades sociales

Peñafiel y Serrano (2010) identificaron cuatro mecanismos clave que son fundamentales para el desarrollo de habilidades sociales: la experiencia directa, la observación activa, la expresión verbal y la retroalimentación interpersonal. Cada uno de estos mecanismos juega un papel importante en el aprendizaje y la práctica de habilidades sociales en diversas situaciones.

Monjas propone diversos métodos en su enfoque pedagógico para la enseñanza de habilidades sociales. Uno de ellos es la instrucción mediante palabras, diálogos y debates, con el objetivo de que los estudiantes comprendan el significado de las habilidades enseñadas, facilitando su aplicación en la vida diaria. El modelo también incluye el uso de la técnica de modelado, en la que tanto docentes como alumnos imitan comportamientos ejemplares, mientras otros observan. Este enfoque recurre a ejemplos prácticos que reflejan situaciones cotidianas (Peñafiel y Serrano, 2010).

Una vez comprendidos los conceptos y analizados los ejemplos, se inicia la fase de práctica en el aula, donde los estudiantes perfeccionan las habilidades en contextos simulados o reales. El proceso continúa con la retroalimentación, donde tanto el profesor como los

compañeros ofrecen comentarios que orientan hacia la mejora. Finalmente, se asignan tareas fuera del aula para reforzar lo aprendido, con instrucciones claras y un seguimiento que permite evaluar el progreso alcanzado (Peñañiel y Serrano, 2010).

Según Borrego (2010), el desarrollo de las habilidades sociales comienza desde el momento en que una persona entra en contacto con el mundo, ya que de inmediato empieza a interactuar con su entorno social. Cada experiencia de interacción contribuye a la construcción de estas habilidades, que son fundamentales para enfrentar desafíos sociales a lo largo de la vida. Borrego enfatiza que las etapas de la niñez y la adolescencia resultan ser momentos cruciales para el fortalecimiento y desarrollo de estas competencias, dado que en estos períodos las personas participan activamente en diversos contextos sociales que les brindan la oportunidad de mejorar sus destrezas interpersonales y adaptativas.

Borrego señala que la socialización es clave para la adquisición de conocimientos, normas y valores, elementos que facilitan la integración de las personas en su entorno social y les permiten participar activamente en la comunidad. Según Borrego, este proceso ocurre en dos fases principales: la socialización primaria y la secundaria. La socialización primaria, que se lleva a cabo durante los primeros años de vida, es fundamental para la asimilación de normas básicas, con una influencia predominante de la familia. Por otro lado, la socialización secundaria comienza alrededor de los seis años, cuando el niño empieza a interactuar con un abanico más amplio de agentes socializadores, como compañeros de clase y educadores, que contribuyen a la internalización de normas y valores más complejos.

Dimensiones de las habilidades sociales

Las dimensiones de las competencias sociales son amplias y diversas, según lo que indican diferentes autores. Monjas (2006) identifica seis áreas esenciales que los niños deben desarrollar, destacando cuatro dimensiones fundamentales:

Habilidades básicas de interacción social

Las habilidades básicas de interacción social comprenden un conjunto fundamental de destrezas y conductas que son esenciales para establecer relaciones efectivas con otros, ya sea en situaciones afectivas, amistosas o en cualquier contacto personal. A menudo, estas habilidades son subestimadas debido a su aparente simplicidad y se perciben como meras

formalidades. Sin embargo, su relevancia en las interacciones de niños y adolescentes ha sido ampliamente respaldada (Monjas, 2006).

En particular, esta habilidad pone énfasis en la sonrisa y la risa, comportamientos que suelen acompañar las interacciones sociales. La sonrisa es un gesto que generalmente transmite aceptación, aprobación, gratitud y placer, actuando como una señal no verbal que precede al inicio de muchas interacciones. Se manifiesta en múltiples encuentros sociales, facilitando la conexión entre individuos. Por otro lado, la risa se asocia con el disfrute y la diversión en la interacción, indicando que los participantes están disfrutando del momento (Monjas, 2006).

Según Monjas (2006), las habilidades básicas de interacción social son fundamentales en cualquier entorno, ya que, aunque puedan parecer simples, su desarrollo es crucial por ser la base de competencias sociales más complejas. Estas habilidades incluyen acciones como sonreír y reír, que fomentan un ambiente positivo y facilitan la conexión con los demás, y saludar, que marca el comienzo de una interacción. También abarca la capacidad de realizar presentaciones, esencial para establecer nuevas relaciones, y hacer favores, que fortalece los lazos interpersonales mediante actos de generosidad. Por último, la cortesía y amabilidad juegan un papel esencial en el mantenimiento de relaciones sanas y respetuosas, consolidando un trato empático y cordial con los demás.

Habilidades para hacer amistades

Según Monjas (2006), el desarrollo de habilidades que faciliten la formación de amistades es crucial para establecer interacciones sociales positivas y duraderas. Las amistades no solo aportan disfrute mutuo, sino que también juegan un papel fundamental en el crecimiento emocional y social del individuo. Los niños que logran formar vínculos sólidos tienden a adaptarse mejor a diferentes situaciones, ya que reciben más interacciones positivas y oportunidades sociales por parte de sus compañeros. Este proceso contribuye significativamente a su bienestar y a la construcción de relaciones gratificantes en su entorno.

Entre las habilidades esenciales para establecer y mantener amistades se destacan varias competencias clave. Reforzar a los demás mediante el reconocimiento y el apoyo fortalece los lazos interpersonales. Iniciar interacciones sociales a través de actividades o conversaciones permite abrir canales de comunicación y acercamiento. Además, integrarse en juegos facilita la creación de vínculos y promueve un sentido de pertenencia dentro del grupo. Ofrecer ayuda

refleja empatía y disposición para colaborar, mientras que cooperar y compartir son competencias fundamentales para mantener relaciones saludables y equitativas, fomentando un ambiente de respeto y confianza mutua.

Habilidades relacionadas con las percepciones

Desde la perspectiva de Monjas (2006), las habilidades de percepción están estrechamente relacionadas con la conducta asertiva, que implica expresar los sentimientos y defender los derechos propios de manera clara y directa, sin menoscabar los derechos de los demás. La asertividad permite a las personas proteger sus intereses mientras muestran respeto hacia los otros, logrando así un equilibrio entre ambas partes. Las personas asertivas suelen tener una alta autoestima, son emocionalmente expresivas y promueven el respeto por sus deseos y opiniones, lo que favorece la construcción de relaciones saludables y equilibradas.

En este contexto, destacan varias habilidades esenciales para desarrollar una conducta asertiva. Realizar autoafirmaciones positivas refuerza la autoestima mediante un diálogo interno constructivo. Expresar emociones de manera adecuada permite comunicar sentimientos de forma clara y adaptada a cada situación. Aceptar y manejar las emociones ajenas refleja empatía y capacidad para lidiar con las emociones de los demás. Asimismo, defender los propios derechos de manera respetuosa asegura que las necesidades personales se expresen sin vulnerar los derechos de otros. Finalmente, argumentar y defender opiniones de forma constructiva facilita la exposición de puntos de vista mediante el diálogo lógico y abierto, promoviendo la comprensión mutua.

Habilidades para relacionarse con los adultos

Las habilidades para relacionarse con los adultos son fundamentales para que los niños establezcan conexiones efectivas con personas de mayor edad o autoridad. Es importante que comprendan que estas interacciones difieren de las que tienen con sus pares, sin que ello implique una relación de sumisión o dependencia. El objetivo es que ambas partes obtengan beneficios mutuos, promoviendo un entorno de respeto y colaboración (Monjas, 2006). A través de estas relaciones, los niños desarrollan habilidades que les permiten enfrentar situaciones en las que la interacción con adultos es clave, tanto en la escuela como en el hogar.

Sin embargo, algunos niños presentan dificultades al interactuar con los adultos, lo que puede derivar en comportamientos inapropiados. Aquellos con competencias sociales limitadas tienden a relacionarse de manera negativa con los adultos, lo que a menudo provoca reprimendas o sanciones. Entre los patrones problemáticos más comunes se encuentran la búsqueda constante de atención, la participación solo en situaciones estrictamente necesarias, o la evitación total de la interacción con adultos. Estas dificultades pueden obstaculizar el desarrollo de relaciones saludables y la capacidad de manejar conflictos en contextos familiares y escolares (Monjas, 2006).

Dada su relevancia, Monjas (2006) identifica varias habilidades clave para facilitar estas interacciones. Conversar con los adultos permite establecer un diálogo abierto y constructivo, mientras que mostrar cortesía refuerza el respeto y la consideración mutua. Reforzar el comportamiento positivo de los adultos contribuye a validar actitudes constructivas, fortaleciendo la relación. Además, hacer peticiones de manera adecuada enseña a los niños a expresar sus necesidades con claridad y respeto, y resolver problemas de forma conjunta fomenta la colaboración en la búsqueda de soluciones efectivas, consolidando una dinámica asertiva y proactiva en las interacciones con los adultos.

Importancia de las habilidades sociales

El desarrollo de las habilidades sociales es crucial para establecer relaciones constructivas y satisfactorias con los demás. Cuando estas destrezas no se encuentran bien desarrolladas, las personas pueden verse atrapadas en la timidez y el miedo, lo que les dificulta expresar sus pensamientos y sentimientos. Por esta razón, las competencias sociales son esenciales para interactuar de manera adecuada en el tejido social (Rosales et al., 2013).

Es fundamental evaluar el nivel de desarrollo de nuestras habilidades sociales para identificar áreas de mejora y fortalezas. Reconocer cuáles habilidades necesitan mayor atención nos permite entrenarlas y fortalecerlas, lo que a su vez favorece interacciones sociales más efectivas (Monjas, 2006). Al abordar estas áreas, no solo se mejora la comunicación y las relaciones interpersonales, sino que también se contribuye al bienestar emocional y social de los individuos.

Monjas (2006) enfatiza que las interacciones sociales durante la niñez y la adolescencia son fundamentales para el desarrollo de las habilidades sociales. Estas experiencias

proporcionan oportunidades únicas para adquirir destrezas que no se pueden obtener de ninguna otra manera. Por lo tanto, es crucial que los estudiantes establezcan conexiones interpersonales en el entorno educativo. Aquellos que enfrentan dificultades en estas relaciones o carecen de habilidades sociales pueden encontrarse en situaciones de marginación y enfrentar problemas en su conducta, emociones y rendimiento académico.

Las competencias sociales abarcan habilidades que son esenciales para facilitar interacciones adecuadas y enriquecedoras, lo que a su vez les permite a las personas enfrentar de manera efectiva los retos y exigencias diarias. Estas competencias no son rasgos innatos, sino comportamientos que pueden ser observados, medidos y modificados. Además, están influenciadas por el contexto social, cultural y religioso en el que se desarrolla cada individuo, lo que subraya la importancia de un entorno positivo para su aprendizaje y práctica (Monjas, 2006).

De acuerdo con Peñafiel y Serrano (2010), las habilidades sociales son fundamentales para establecer y mantener relaciones interpersonales saludables. Cuando estas destrezas se desarrollan adecuadamente, se contribuye al bienestar personal y se mejora la satisfacción de las personas con las que se interactúa. En este sentido, las habilidades sociales no solo permiten la comunicación efectiva de ideas, sentimientos y actitudes, sino que también se basan en un marco de respeto mutuo.

Estas competencias son esenciales para fomentar la satisfacción personal, enriquecer las experiencias individuales y colectivas, y promover una vida equilibrada y saludable. Además, son cruciales para crear un ambiente armonioso, ya sea en el ámbito escolar, familiar o en grupos sociales (Rosales, et al., 2013). Por lo tanto, el desarrollo de habilidades sociales no solo beneficia al individuo, sino que también mejora la calidad de las interacciones en su entorno.

Evaluación de las habilidades sociales

La evaluación de las habilidades sociales en educación primaria ha sido objeto de estudio por varios autores reconocidos en el ámbito de la psicología y la educación. Caballo (2007) es uno de los principales investigadores en este campo, desarrollando herramientas como la Escala Multidimensional de Expresión Social (EMES) que permiten medir la asertividad y las competencias interpersonales tanto en niños como en adultos. Su trabajo destaca la relevancia

del contexto social y emocional en la evaluación de estas habilidades, planteando que su desarrollo varía significativamente según el entorno.

En la misma línea, Gismero (2002) elaboró la Escala de Habilidades Sociales (EHS), un instrumento que ha sido utilizado para evaluar las competencias sociales en diferentes grupos poblacionales, incluyendo el nivel primario. Este autor subraya la importancia de medir la capacidad de los niños para iniciar y mantener relaciones sociales, lo que resulta fundamental para su integración en el entorno escolar. Por su parte, Mérida et al. (2015) contribuyeron con el desarrollo del cuestionario EDINA, un instrumento diseñado para evaluar la autoestima y habilidades sociales en niños en edad escolar, enfatizando la validez y fiabilidad del mismo en la medición de competencias emocionales y sociales esenciales en esta etapa.

Además, autores como Griffith et al. (2016) han analizado cómo las características individuales, familiares y escolares influyen en el desarrollo de estas habilidades, sugiriendo que la evaluación adecuada es clave para diseñar intervenciones educativas más eficaces. Finalmente, Katzmann et al. (2019) realizaron estudios comparativos sobre la eficacia de programas de entrenamiento en habilidades sociales, destacando que las intervenciones grupales mejoran significativamente las competencias sociales de los niños con problemas conductuales, lo que refuerza la necesidad de implementar herramientas de evaluación robustas en las escuelas.

Estos trabajos ofrecen un panorama amplio sobre cómo se evalúan las habilidades sociales en la educación primaria y subrayan la importancia de contar con instrumentos validados para obtener resultados precisos y fiables que faciliten el diseño de programas educativos adecuados.

Teorías de aprendizaje de las habilidades sociales

Teoría del Aprendizaje Social de Bandura

Bandura argumenta que los comportamientos sociales se adquieren a través de la observación, la imitación y la experiencia directa. Los juegos cooperativos representan un entorno ideal para este tipo de aprendizaje, ya que permiten a los niños observar cómo otros gestionan situaciones sociales relevantes, como la resolución de conflictos o la negociación de roles. A medida que los participantes imitan estas conductas observadas y reciben retroalimentación inmediata (tanto de sus compañeros como del contexto del juego), desarrollan

habilidades clave como la empatía, la cooperación y la autorregulación emocional (Bandura, 1986). Asimismo, el refuerzo positivo que surge al completar un objetivo grupal potencia el interés por continuar desarrollando estas habilidades. El juego se convierte así en un espacio de práctica donde los errores se convierten en oportunidades de aprendizaje, sin las consecuencias negativas de otros contextos sociales más formales.

Teoría de la Interdependencia Positiva de Johnson y Johnson

Johnson y Johnson sostienen que el aprendizaje cooperativo es más efectivo cuando los miembros de un grupo perciben que su éxito individual está ligado al éxito colectivo. Los juegos cooperativos fomentan este tipo de interdependencia, donde los niños dependen unos de otros para alcanzar un objetivo común. Esto promueve una participación equitativa y desarrolla habilidades como la comunicación efectiva, la toma de decisiones en equipo y el respeto mutuo. La interdependencia positiva no solo incrementa la motivación y el compromiso de los participantes, sino que también fortalece sus habilidades sociales al practicar el apoyo mutuo, el reconocimiento del esfuerzo ajeno y la integración de diferentes perspectivas (Johnson y Johnson, 1989). En el contexto educativo, este enfoque es particularmente útil, ya que prepara a los niños para afrontar situaciones colaborativas en la vida diaria, tanto en el ámbito académico como en lo social.

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

H₁: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

H₀: Los juegos cooperativos no mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

Hipótesis específicas

H₁: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades básicas de interacción social en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa

Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

- H₁: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades para hacer amigos en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.
- H₁: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades relacionadas a las percepciones en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.
- H₁: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades para relacionarse con los adultos en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

III. METODOLOGIA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

En este estudio, se empleó una metodología estrictamente estructurada que respetó cada uno de los procedimientos y técnicas necesarios para analizar el impacto de los juegos cooperativos en las habilidades sociales. Según Jiménez (1998), el método científico abarca un conjunto integral de procesos, principios, categorías y estrategias que orientan la investigación hacia una resolución eficiente y fundamentada de problemáticas científicas.

Nivel de investigación

Además, el nivel o alcance del estudio fue de naturaleza explicativa, con el propósito de comprender a profundidad el fenómeno investigado mediante una explicación detallada. Este tipo de alcance busca revelar las razones detrás de un fenómeno, las condiciones en las que se presenta y su relación con otras variables (Hernández et al., 2014). En este contexto, se recolectaron datos relacionados con las habilidades sociales de estudiantes de nivel primaria pertenecientes a la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024, con el objetivo de potenciar esta variable a través de la implementación de juegos cooperativos.

Tipo de investigación

De igual manera, se adoptó un enfoque cuantitativo, caracterizado por evaluar los procesos desde una perspectiva grupal, desarrollándolos de forma ordenada y verificable. Aunque este enfoque destaca por su rigurosidad, permite ajustes en sus etapas para optimizar la precisión de los datos recolectados (Hernández et al., 2014). En este marco, la información fue obtenida mediante una ficha de observación, cuyos resultados se cuantificaron para elaborar tablas y gráficos que facilitaran su análisis.

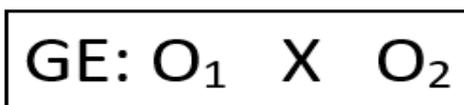
Diseño de investigación

El diseño empleado en esta investigación fue de tipo preexperimental, basado en la implementación de un pretest y un posttest sobre un único grupo de participantes. Según lo señalado por Hernández et al. (2014), este enfoque consiste en aplicar un tratamiento a un grupo y posteriormente medir una o más variables para analizar su respuesta al mismo. En este tipo de diseño, no se manipula la variable dependiente ni se trabaja con grupos de control. En este caso, se llevó a cabo una ficha de observación inicial como pretest, seguida de un tratamiento

compuesto por 9 sesiones. Finalmente, se aplicó nuevamente la ficha de observación como postest, evaluando los cambios producidos por la implementación de los juegos cooperativos.

Del mismo modo, el estudio adoptó un enfoque longitudinal, lo que implicó la recopilación de datos de una misma población en distintos momentos dentro de un período específico. Este enfoque permitió observar y analizar cómo las variables experimentaron transformaciones a lo largo del tiempo (Bernal, 2010).

El diseño de la investigación quedó sintetizado en el siguiente diagrama:



- GE : Grupo experimental
- O₁ : Observación 1 (pretest)
- O₂ : Observación 2 (postest)
- X : Variable independiente

3.2. Población y muestra

Población

Según Hernández et al. (2014), la población se refiere al conjunto completo de casos que poseen características comunes y constituye el grupo al cual se busca generalizar los hallazgos de la investigación. En este caso, la población estuvo conformada por los estudiantes de nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

Tabla 1

Población de estudiantes

Grado	Varón	Mujer	Total
Primer grado	3	2	5
Segundo grado	2	3	5
Tercer grado	4	2	6
Cuarto grado	3	2	5
Quinto grado	0	2	2
Sexto grado	2	0	2
Total	14	11	25

Nota: En base a la nómina de matrícula 2024.

Criterios de selección

Criterios de inclusión

Para la investigación, se consideraron criterios de inclusión que alberga la participación de los estudiantes de todo el nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, que cuenten con el consentimiento informado de sus tutores legales y que se encuentren matriculados durante el año 2024, garantizando así la adecuada representación y cumplimiento de los requisitos éticos y académicos para el estudio.

Criterios de exclusión

Para el estudio, se también se definieron criterios de exclusión que contemplan a estudiantes que no asisten regularmente a la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 y aquellos que no cuenten con su consentimiento informado. Esto se debe a que la naturaleza de las actividades requiere participación continua y progresiva, ya que solo mediante una asistencia constante se garantiza el desarrollo gradual de las habilidades y aprendizajes propuestos. La inclusión de estudiantes con presencia irregular podría comprometer tanto la calidad del proceso educativo como la validez de los resultados del estudio, afectando la coherencia en la intervención y evaluación.

Muestra

Hernández et al. (2014) definen la muestra como el subconjunto de elementos que, perteneciendo a la población total, poseen características particulares que los hacen representativos de dicho grupo. Para esta investigación, la selección de la muestra se realizó aplicando criterios de inclusión y exclusión, garantizando así la validez de los resultados y el adecuado progreso del estudio. En consecuencia, la muestra representó de manera fiel a los estudiantes de nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, en el año 2024.

Tabla 2*Muestra de estudiantes*

Grado	Varón	Mujer	Total
Primer grado	3	2	5
Segundo grado	2	3	5
Tercer grado	4	2	6
Cuarto grado	3	2	5
Quinto grado	0	2	2
Sexto grado	2	0	2
Total	14	11	25

Nota: Nómina de matrícula 2024.

Muestreo

Gomez (2014) enfatiza la importancia del muestreo en la investigación, ya que permite seleccionar una muestra que sea verdaderamente representativa de la población objetivo. De este modo, los datos obtenidos reflejan con precisión las características de toda la población. Para este estudio, se implementó un muestreo no probabilístico o por conveniencia, lo cual significa que el investigador escoge deliberadamente a aquellos participantes que considera más pertinentes para los objetivos del estudio. Para el autor, el muestreo intencionado se basa en seleccionar aquellos elementos que el investigador estima como los más relevantes para obtener resultados significativos. Para ello se consideró los siguientes criterios de inclusión y exclusión:

3.3. Variables. Definición y Operacionalización

Variable independiente:

Juego cooperativo

El juego cooperativo ayuda a transmitir y reforzar códigos de valores específicos, se modela la forma en que las personas interactúan entre sí y se define una particular concepción de lo que significa el disfrute y la diversión. Requiere el involucramiento de todos los miembros de un grupo donde surgen sentimientos de aceptación y consideración entre los miembros, promoviendo el apoyo mutuo, la empatía y el trabajo en equipo para alcanzar las metas (Bantulá, 2018).

Variable dependiente:

Habilidades sociales

Monjas (2006) menciona que las habilidades sociales no son un rasgo innato de la personalidad, sino conductas aprendidas y fundamentales para ejecutar tareas interpersonales de forma competente. Esto implica que pueden ser desarrolladas y perfeccionadas a través del aprendizaje y la experiencia.

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables de estudio

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINIFICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable independiente: Juegos cooperativos	El juego cooperativo ayuda a transmitir y reforzar códigos de valores específicos, se modela la forma en que las personas interactúan entre sí y se define una particular concepción de lo que significa el disfrute y la diversión. Requiere el involucramiento de todos los miembros de un grupo donde surgen sentimientos de aceptación y consideración entre los miembros, promoviendo el	La variable juegos cooperativos, es usado como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales. Por ello, se consideran 09 tipos de juegos cooperativos los cuales se desarrollará por medio de talleres respetando los indicadores de cada tipo de juego cooperativo.	Juegos de presentación y conocimiento grupal Juegos de contacto Juegos de percepción y discriminación sensorial Juegos de equilibrio	Reconoce a sus compañeros por su nombre durante las interacciones del juego. Inicia conversaciones con al menos un compañero durante el desarrollo del juego. Participa en actividades de contacto físico de manera respetuosa y sin resistencia. Muestra seguridad y confianza al realizar actividades de contacto físico con otros. Colabora con sus compañeros para percibir estímulos auditivos, visuales o táctiles durante el juego. Diferencia correctamente los estímulos sensoriales en el contexto del juego en grupo. Mantiene el equilibrio individual y ayuda a sus compañeros a lograr el equilibrio grupal. Colabora con sus compañeros para mantener la estabilidad	Ordinal	- Satisfactorio - Insatisfactorio

<p>apoyo mutuo, la empatía y el trabajo en equipo para alcanzar las metas (Bantulá, 2018).</p>	<p>Juegos de expresión corporal</p>	<p>del grupo durante las actividades. Utiliza la expresión corporal para comunicar sus ideas o emociones en el contexto del juego. Interpreta correctamente las señales no verbales de sus compañeros y responde de manera adecuada.</p>
	<p>Juegos de observación y atención</p>	<p>Mantiene la atención en los movimientos o acciones de sus compañeros durante todo el juego. Responde rápidamente y de manera efectiva a las señales observadas en el juego.</p>
	<p>Juegos de organización espacial y temporal</p>	<p>Coordina sus movimientos para mantener el ritmo del juego. Planifica sus acciones en función de las necesidades espaciales y temporales del grupo.</p>
	<p>Juegos de animación</p>	<p>Se mantiene activo y participativo en las dinámicas grupales de animación. Motiva a sus compañeros a participar en las actividades animadas del juego.</p>

<p>Variable dependiente: Habilidades sociales</p>	<p>Monjas (2006) añade que las habilidades sociales no son un rasgo innato de la personalidad, sino conductas aprendidas y fundamentales para ejecutar tareas interpersonales de forma competente. Esto implica que pueden ser desarrolladas y perfeccionadas a través del aprendizaje y la experiencia.</p>	<p>Para operar y medir la variable habilidades sociales se hará uso de sus cuatro dimensiones: habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, habilidades relacionadas a las percepciones y habilidades para relacionarse con los adultos, cada una dimensionada en 2 indicadores y cada indicador en 3 ítems, haciendo un total de 24 ítems</p>	<p>Juegos de distensión y vuelta a la calma</p> <p>Habilidades básicas de interacción social</p> <p>Habilidades para hacer amigos</p> <p>Habilidades relacionadas a las percepciones</p> <p>Habilidades para relacionarse con los adultos</p>	<p>Participa activamente en los juegos de relajación para reducir la intensidad física y emocional.</p> <p>Demuestra una actitud tranquila y cooperativa al finalizar las actividades del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sonríe y ríe al interacción - Saluda a otros - Muestra cortesía y amabilidad - Refuerza s los demás - Inicia interacciones sociales - Coopera y comparte - Expresa emociones adecuadamente - Acepta emociones de los demás - Defiende sus derechos de forma respetuosa - Conversa respetuosamente con los adultos - Muestra cortesía hacia los adultos - Hace peticiones de manera adecuada 	<p>Ordinal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alto - Medio - Bajo
--	--	---	---	---	--

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

Técnica

Según Jiménez (1998), una vez definidos con claridad los objetivos de una investigación, resulta esencial seleccionar y precisar las técnicas, métodos o procedimientos más adecuados para alcanzarlos de forma efectiva.

En este estudio, se utilizó la observación como técnica principal, dado su papel fundamental en la recolección directa de datos de la realidad. Esta técnica se basa en la percepción y registro sistemático de situaciones, conductas o hechos específicos. Hernández et al. (2014) la describen como un proceso organizado para examinar y documentar fenómenos tal como se presentan en su entorno natural, evitando cualquier manipulación o alteración de las condiciones existentes.

Instrumento

Summers (1984) señala que el objetivo principal de un instrumento de medición es evaluar de manera precisa las características de un individuo utilizando una escala específica.

En este estudio, se empleó la ficha de observación como instrumento, dado que constituye una herramienta clave para sistematizar el proceso de recolección de datos. Esta ficha proporciona un formato estructurado donde el investigador registra sus observaciones de manera ordenada. Según Hernández et al. (2014), la ficha de observación es un documento previamente diseñado que permite anotar comportamientos, eventos o situaciones específicas, tal como se presentan en su entorno natural. Además, esta herramienta puede incluir criterios predefinidos o pautas sobre los elementos a observar, como conductas, tiempos, frecuencias o interacciones.

El instrumento desarrollado para esta investigación se fundamentó en las dimensiones propuestas por Monjas (2006) en su obra “Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS)”, considerando cuatro dimensiones principales para su aplicación.

Descripción del instrumento

El instrumento denominado “Ficha de observación para las habilidades sociales” para el nivel primario, creado a partir de la información de Monjas (2006), fue utilizado para medir el nivel de desarrollo de las habilidades sociales a nivel de variable y dimensiones. Este

instrumento incluye por cada dimensión, 3 indicadores y 2 ítems por cada indicador. En total, la ficha de observación consta de 24 ítems.

Medición de la variable

Para cada dimensión de la investigación: habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, habilidades relacionadas a las percepciones y habilidades para relacionarse con los adultos, se designó el siguiente puntaje: bajo (1 punto), medio (2 puntos) y alto (3 puntos). Asimismo, a partir de la sumatorio de los puntajes obtenidos por cada muestra, se consideró los siguientes baremos que permitieron procesar de manera eficiente los datos.

Tabla 4

Baremo de la variable habilidades sociales

Nivel	Rangos			Descripción
Alto	56	-	72	Excelente
Medio	40	-	55	Necesita mejorar
Bajo	24	-	39	Insuficiente

Nota: Estos baremos se crearon a partir de los puntajes mínimos y máximos.

Tabla 5

Baremo de la dimensión habilidades básicas de interacción social

Nivel	Rangos			Descripción
Alto	14	-	18	Excelente
Medio	10	-	13	Necesita mejorar
Bajo	6	-	9	Insuficiente

Nota: Estos baremos se crearon a partir de los puntajes mínimos y máximos.

Tabla 6

Baremo de la dimensión habilidades para hacer amigos

Nivel	Rangos			Descripción
Alto	14	-	18	Excelente
Medio	10	-	13	Necesita mejorar
Bajo	6	-	9	Insuficiente

Nota: Estos baremos se crearon a partir de los puntajes mínimos y máximos.

Tabla 7*Baremo de la dimensión habilidades relacionadas a las percepciones*

Nivel	Rangos			Descripción
Alto	14	-	18	Excelente
Medio	10	-	13	Necesita mejorar
Bajo	6	-	9	Insuficiente

Nota: Estos baremos se crearon a partir de los puntajes mínimos y máximos.

Tabla 8*Baremo de la dimensión habilidades para relacionarse con los adultos*

Nivel	Rangos			Descripción
Alto	14	-	18	Excelente
Medio	10	-	13	Necesita mejorar
Bajo	6	-	9	Insuficiente

Nota: Estos baremos se crearon a partir de los puntajes mínimos y máximos.

Validez del Instrumento

La validez y confiabilidad de un instrumento de medición reflejan la medida en que este se ajusta a las necesidades de la investigación. Según Hernández y Mendoza (2020), la validez se refiere a la capacidad del instrumento para medir lo que se supone que debe medir. Es decir, un instrumento es válido cuando realmente evalúa lo que se pretende medir, y su validez puede variar en grados, como alta, media o baja, y debe ser demostrada y comprobada. Por lo tanto, un test puede ser válido para un grupo o contexto específico, pero no para otros. En este sentido, la validez de los instrumentos fue evaluada por expertos antes de su aplicación.

Tabla 9*Validación por juicio de expertos*

Experto	Validez
Mg. Melissa Barzola Pino	Aplicable
Mtra. Angelica Rojas Dipas	Aplicable
Mtro. Gene Omar Huanquis Sulca	Aplicable

Nota: Elaboración propia.

Confiabilidad del Instrumento

Según Ríos (2021), la confiabilidad se define como el grado en que la aplicación repetida del mismo instrumento al mismo sujeto produce resultados consistentes. Para evaluar la confiabilidad del instrumento, se llevó a cabo una prueba piloto en una muestra de 10 estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024. Cuyo estadístico Alfa de Cronbach arrojó una confiabilidad fue igual a 0,950, que evidencia que el instrumento tuvo muy alta confiabilidad.

Tabla 10

Niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
De 0.01 a 0.2	Muy baja confiabilidad
De 0,21 a 0,40	Baja confiabilidad
De 0,41 a 0,60	Moderada confiabilidad
De 0,61 a 0,80	Alta confiabilidad
De 0,81 a 1	Muy alta confiabilidad

Nota: Elaboración propia

3.5. Método de análisis de datos

Los datos obtenidos se recolectaron aplicando el instrumento diseñado a los estudiantes de nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024. Para garantizar la validez del instrumento, se realizó una evaluación previa mediante juicios de expertos, quienes revisaron su contenido y estructura, y se llevó a cabo una prueba piloto para determinar su confiabilidad. La consistencia interna del instrumento fue verificada utilizando el software IBM SPSS Statistics 26, que también fue empleado para el análisis de los datos recopilados.

Con el objetivo de asegurar una medición adecuada de la variable, se aplicaron los baremos previamente definidos en la investigación. Estos baremos facilitaron la organización, procesamiento y posterior interpretación de los datos. El análisis estadístico incluyó la elaboración de tablas de frecuencia y gráficos generados mediante Microsoft Excel (versión

2023), lo cual permitió visualizar las tendencias y patrones de los datos obtenidos. Además, el programa IBM SPSS Statistics 26 se utilizó para realizar el análisis estadístico en profundidad, dentro del marco preexperimental. Finalmente, se extrajeron conclusiones sobre la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria, proporcionando una visión clara del impacto de la estrategia pedagógica implementada.

3.6. Aspectos éticos

En esta investigación se siguieron los lineamientos éticos dispuestos por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ULADECH, 2024), que abordan los siguientes principios:

Principio de respeto y protección de los derechos intervinientes: Se garantizó la integridad, seguridad y resguardo del bienestar de todos los participantes al recabar su autorización consciente previo a su intervención en el estudio. Asimismo, los datos obtenidos se gestionaron bajo estricta confidencialidad, empleándose únicamente con propósitos investigativos.

Principio de libre participación por propia voluntad: Se brindó a los participantes toda la información esencial sobre el estudio, permitiéndoles tomar una decisión consciente y participar de manera voluntaria. Se garantizó que los padres firmaran el consentimiento informado, mientras que los menores otorgaron su asentimiento tras comprender la relevancia de la investigación. En todo momento, se respetó la libertad de los participantes para retirarse del estudio sin enfrentar repercusiones negativas.

Principio de beneficencia y no maleficencia: Las actividades y procedimientos se estructuraron cuidadosamente para no comprometer el bienestar físico, mental o emocional de los estudiantes. Se llevó a cabo un monitoreo continuo para asegurar que la participación en el estudio resultara beneficiosa y no generara ningún perjuicio a los participantes. Las sesiones fueron planeadas meticulosamente, buscando minimizar posibles efectos adversos y maximizar los beneficios para los estudiantes involucrados en la investigación.

Principio de justicia: Se garantizó la equidad en la selección de los participantes y en el acceso a los beneficios del estudio, evitando cualquier tipo de discriminación o sesgo. Se implementaron medidas para prevenir sesgos en el proceso de investigación, considerando los

intereses y necesidades de la comunidad, priorizando el bienestar colectivo sobre las preocupaciones individuales. Se detallaron las limitaciones del estudio, incluyendo aspectos relacionados con el diseño, los métodos utilizados y las restricciones inherentes a los investigadores, que pudieron influir en la interpretación de los resultados finales.

Se utilizó un diseño preexperimental para reducir al mínimo los sesgos, lo que permitió una evaluación objetiva de los resultados mediante mediciones claras antes y después de la intervención, evitando la influencia de variables no controladas. Además, se realizaron rigurosos procesos de validación del instrumento de medición (Ficha de observación), asegurando tanto la validez como la confiabilidad a través de varios análisis.

La validez de contenido fue garantizada mediante consultas con expertos y una revisión profunda de la literatura. Para evaluar la confiabilidad, se midió la consistencia interna del instrumento, obteniendo un coeficiente Alfa de Cronbach que confirmó su solidez y fiabilidad.

Integridad y honestidad: Se emplearon métodos y técnicas de investigación éticos y transparentes, alineados con las mejores prácticas científicas. Todos los procedimientos, análisis y resultados fueron cuidadosamente documentados, garantizando la integridad del estudio. Se citó de manera adecuada toda la información proveniente de otras fuentes, respetando y reconociendo las contribuciones de los autores correspondientes.

El informe final fue sometido al programa anti-plagio Turnitin, asegurando que el porcentaje de similitud se mantuviera por debajo del 25%. Se realizó una divulgación clara de cualquier relación financiera o de otro tipo que pudiera haber generado un conflicto de interés, asegurando que no influenciara la conducción del estudio ni la presentación objetiva de los resultados. Cualquier conflicto de interés que surgiera fue notificado y gestionado adecuadamente, garantizando que no afectara el desarrollo ni la imparcialidad de la investigación.

Cuidado del medio ambiente: Se eligieron materiales y recursos que minimizaron el impacto ambiental, manteniendo un enfoque centrado en la sostenibilidad. Los recursos naturales fueron gestionados de manera responsable, y se implementó un manejo adecuado de los residuos generados durante el estudio. Se priorizó el uso de materiales reciclables y reutilizables en todas las actividades, como el empleo de papel reciclado y la promoción de dispositivos digitales para reducir el consumo de papel.

Un protocolo riguroso de gestión de residuos fue establecido, contemplando la clasificación y reciclaje. Los desechos orgánicos se compostaron, mientras que los inorgánicos se separaron para su reciclaje. Todas las actividades se realizaron dentro del aula, evitando intervenciones en el entorno natural, asegurando así que no se causara daño al ecosistema local.

Se detallaron de manera clara los posibles riesgos, daños o beneficios que podrían haber afectado a los animales, plantas o el medio ambiente, en caso de haber estado involucrados en el estudio. Además, se proporcionó una descripción completa de los impactos negativos, riesgos y beneficios potenciales para el ecosistema y la biodiversidad durante el desarrollo del pre-experimento.

IV. RESULTADOS

En este capítulo se presentan los hallazgos obtenidos a partir de la implementación de los juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales y de sus dimensiones en estudiantes del nivel primaria

Análisis descriptivo

En relación al primer objetivo específico, se logró demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades básicas de interacción social en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257.

Tabla 11

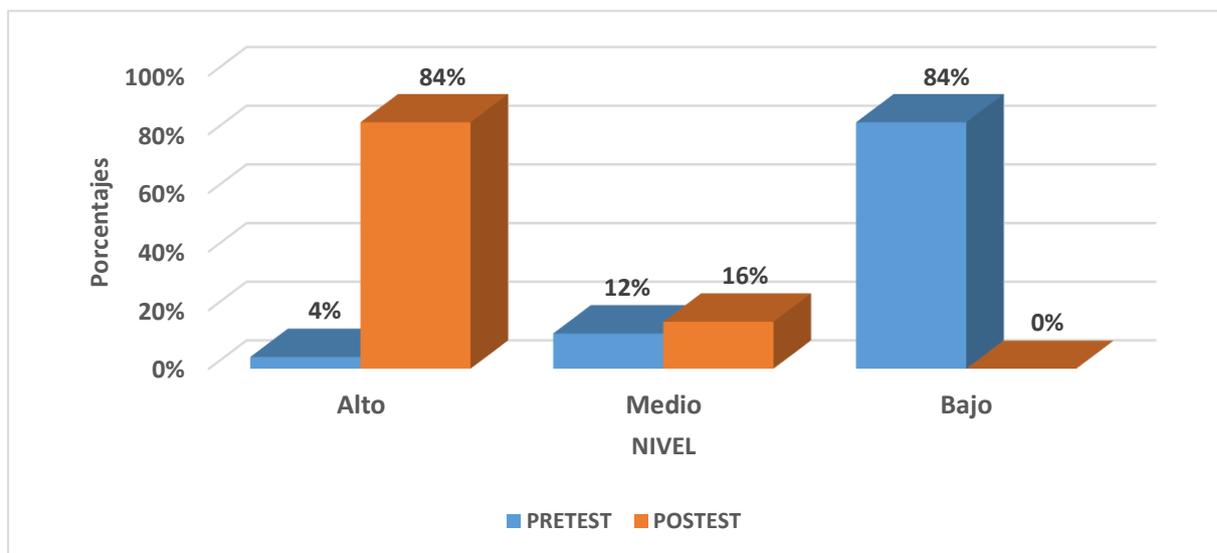
Nivel de habilidades básicas de interacción social según pretest y postest

Nivel de logro	Pretest		Postest	
	Frecuencia	h _i %	Frecuencia	h _i %
Alto	1	4%	21	84%
Medio	3	12%	4	16%
Bajo	21	84%	0	0%
Total	25	100%	25	100%

Nota: Extraído de los datos de la ficha de observación.

Figura 1

Gráfico comparativo del nivel de habilidades básicas de interacción social



Nota: Tabla 11.

Descripción: En la tabla 11 y figura 1, a través de la comparación del pretest y postest, se observa mejoras en las habilidades básicas de interacción social, dado que hubo una reducción del 84% al 0% en el nivel bajo y, se incrementó del 4% al 84% en el nivel alto y del 12% al 16% en el nivel medio. Los resultados descritos se justifican por el cumplimiento de los ítems, que promovieron mejoras sustanciales en las habilidades sociales de los estudiantes. Conductas como sonreír, saludar, agradecer y colaborar fomentaron interacciones positivas y fortalecieron la cohesión grupal. Estas acciones no solo impactaron en las relaciones entre compañeros, sino también en la creación de un clima escolar más armónico. El incremento en el nivel alto y la eliminación del nivel bajo reflejan la adopción consistente de comportamientos prosociales. Esto evidencia el éxito de las estrategias aplicadas para potenciar la convivencia y la cooperación.

Referente al segundo objetivo específico, se demostró en qué medida los juegos cooperativos mejora las habilidades relacionadas a las percepciones en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257.

Tabla 12

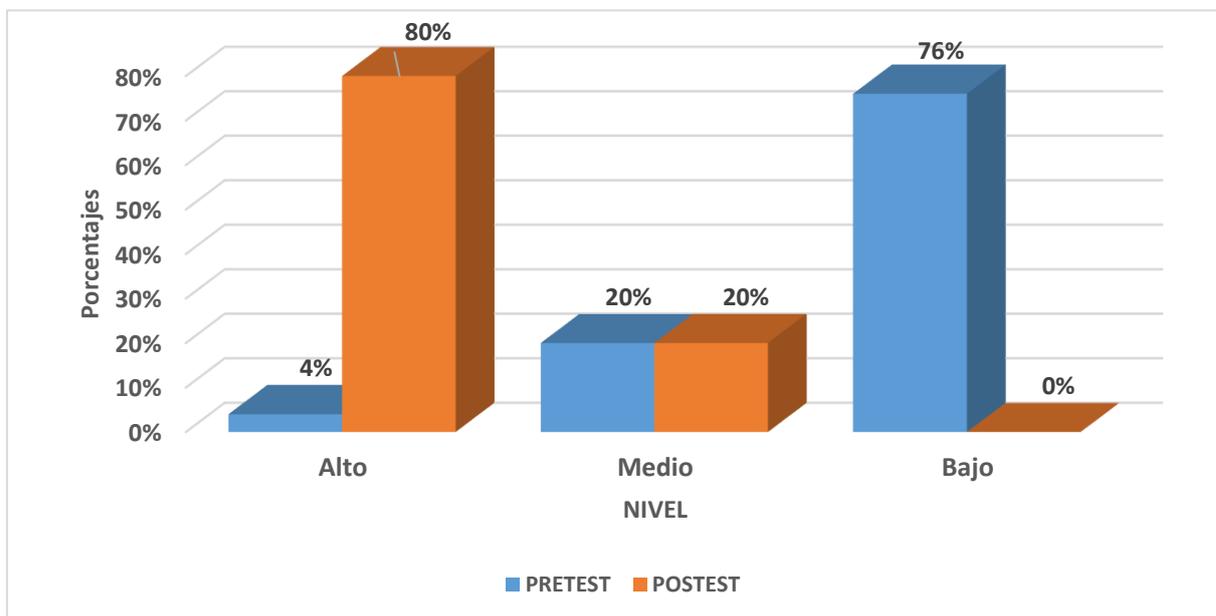
Nivel de habilidades para hacer amigos en el pretest y postest

Nivel de logro	Pretest		Postest	
	Frecuencia	h _i %	Frecuencia	h _i %
Logro satisfactorio	1	4%	20	80%
En proceso	5	20%	5	20%
En inicio	19	76%	0	0%
Total	25	100%	25	100%

Nota: Extraído de los datos de la ficha de observación.

Figura 2

Gráfico comparativo del nivel de habilidades para hacer amigos



Nota: Tabla 12.

Descripción: En la tabla 12 y figura 2, comparando el pretest y postest, se observa una mejora en las habilidades para hacer amigos en los estudiantes. La reducción del 76% al 0% en el nivel bajo, el aumento del 4% al 80% en el nivel alto, se debe al cumplimiento de los ítems evaluados. Acciones como felicitar, apoyar verbalmente, iniciar conversaciones y proponer actividades conjuntas fomentaron relaciones positivas y mayor confianza entre los estudiantes. Además, compartir materiales y colaborar activamente en juegos grupales fortaleció la cohesión y el trabajo en equipo. Estos resultados confirman el impacto de las estrategias implementadas para promover interacciones amigables y cooperativas.

Considerando el tercer objetivo específico, se demostró en qué medida los juegos cooperativos mejora las habilidades relacionadas a las percepciones en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257.

Tabla 13

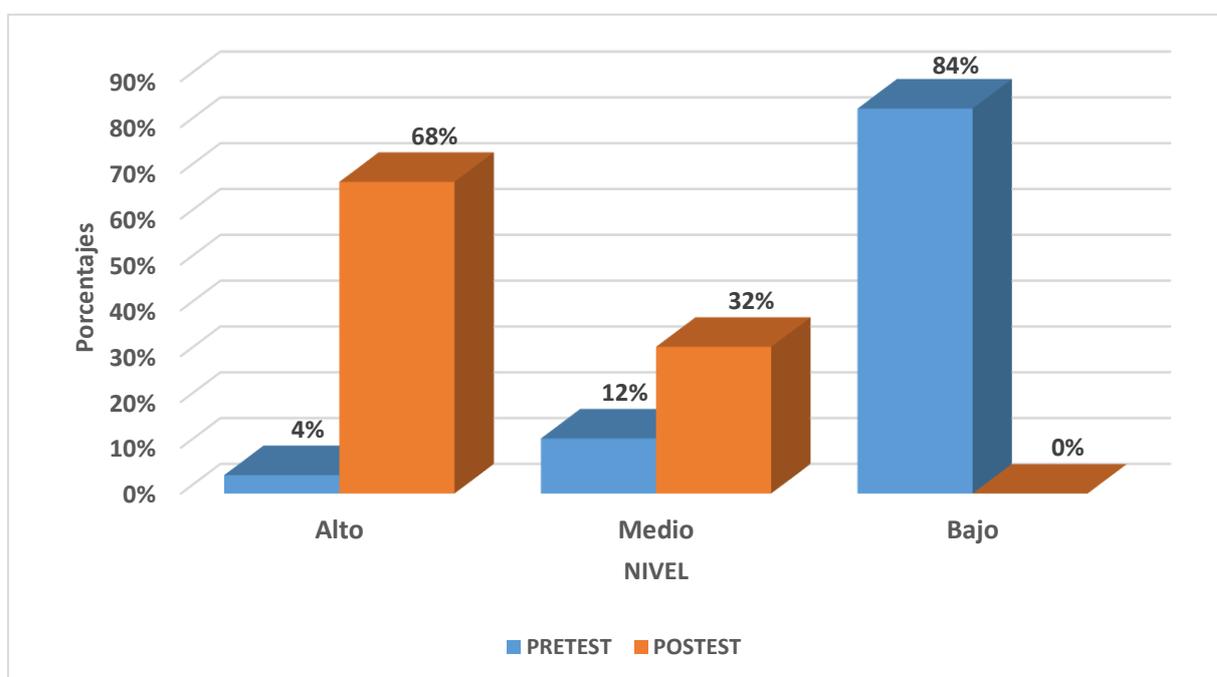
Nivel de habilidades relacionadas a las percepciones en el pretest y postest

Nivel de logro	Pretest		Postest	
	Frecuencia	h _i %	Frecuencia	h _i %
Logro satisfactorio	1	4%	17	68%
En proceso	3	12%	8	32%
En inicio	21	84%	0	0%
Total	25	100%	25	100%

Nota: Extraído de los datos de la ficha de observación.

Figura 3

Gráfico comparativo del nivel de habilidades relacionadas a las percepciones



Nota: Tabla 13.

Descripción: En la tabla 13 y figura 3, comparando el pretest y postest, se observan mejoras en el desarrollo de las habilidades relacionadas a las percepciones, dado que hubo una reducción del 84% al 0% en el nivel bajo y un incremento en los niveles alto del 4% al 68% y medio del 12% al 32%. Las mejoras observadas en el desarrollo de habilidades relacionadas a las percepciones se explican por el cumplimiento de los ítems evaluados, que fomentan un manejo adecuado de las emociones y la empatía. La expresión adecuada de emociones, el control

de la frustración y la empatía promovieron interacciones más armónicas. Asimismo, responder positivamente a las emociones de otros, defender opiniones con respeto y comunicar necesidades de manera asertiva fortalecieron la capacidad de los estudiantes para interactuar en un contexto social diverso.

En base al objetivo general, se demostró en qué medida los juegos cooperativos mejora las habilidades para relacionarse con los adultos en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257.

Tabla 14

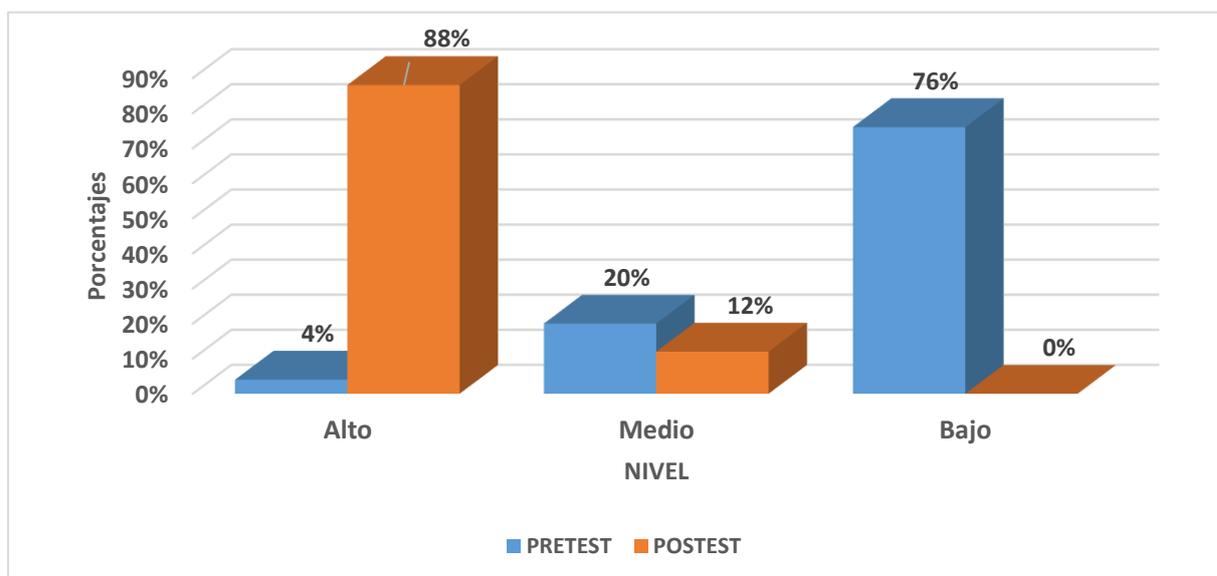
Nivel de habilidades para relacionarse con los adultos en el pretest y postest

Nivel de logro	Pretest		Postest	
	Frecuencia	h _i %	Frecuencia	h _i %
Logro satisfactorio	1	4%	22	88%
En proceso	5	20%	3	12%
En inicio	19	76%	0	0%
Total	25	100%	25	100%

Nota: Extraído de los datos de la ficha de observación.

Figura 4

Gráfico comparativo del nivel de habilidades para relacionarse con los adultos



Nota: Tabla 14.

Descripción: En la tabla 14 y figura 4, comparando el pretest y postest se observan mejoras en las habilidades para relacionarse con los adultos, dado que se dio una reducción del 76% al 0% en el nivel bajo y, se incrementó del 4% al 88% en el nivel alto. Las mejoras en las habilidades para relacionarse con los adultos se explican por el cumplimiento de los ítems evaluados, los cuales promovieron comportamientos respetuosos y adecuados en las interacciones. Acciones como interactuar con respeto, participar en diálogos y utilizar modales apropiados fortalecieron la comunicación efectiva con los adultos. Asimismo, seguir indicaciones, solicitar ayuda respetuosamente y pedir permiso de manera adecuada fomentaron relaciones basadas en la cortesía y el respeto. Este progreso significativo evidencia el éxito de las estrategias aplicadas para desarrollar interacciones positivas con figuras adultas.

En base al objetivo general, se demostró en qué medida los juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257.

Tabla 15

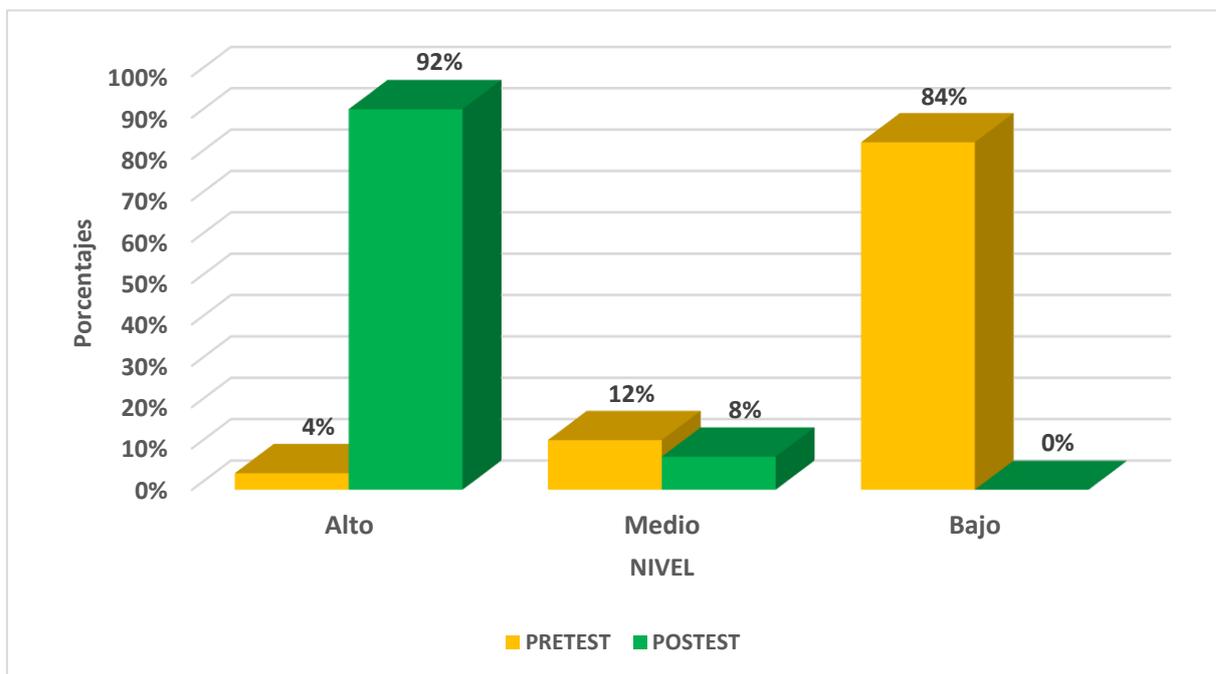
Nivel de habilidades sociales en el pretest y postest

Nivel de logro	Pretest		Postest	
	Frecuencia	h _i %	Frecuencia	h _i %
Logro satisfactorio	1	4%	23	92%
En proceso	3	12%	2	8%
En inicio	21	84%	0	0%
Total	25	100%	25	100%

Nota: Extraído de los datos de la ficha de observación.

Figura 5

Gráfico comparativo del nivel de habilidades sociales



Nota: Tabla 15.

Descripción: En la tabla 15 y figura 4, comparando el pretest y postest se observa una reducción del 84% al 0% en el nivel bajo y, se incrementó del 4% al 92% en el nivel alto, debido a que los estudiantes mejoraron sus habilidades sociales en todas sus dimensiones. El progreso se evidencia en las habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, habilidades relacionadas a las percepciones y las habilidades para relacionarse con los adultos. Esto deja en claro el impacto de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257.

4.2. Análisis inferencial

4.2.1. Procedimiento de la prueba de normalidad

Para la elección de la prueba estadística para contrastar la aceptación o rechazo de la hipótesis nula general y específicas, se realizó una prueba de normalidad, tomando en consideración el estadístico Shapiro Wilk, dado que la muestra es menor que 50 (25 estudiantes).

Planteamiento de la hipótesis

H₀: Los datos siguen una distribución normal.

H₁: Los datos no siguen una distribución normal.

Tabla 16

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades sociales – pretest	,259	25	,000	,709	25	,000
Habilidades sociales – postest	,157	25	,114	,956	25	,333

Nota: IBM SPSS Statistics 26.

Según a la información brindada por la tabla 16, la significancia arroja un p-valor = 0,000 para el pretest y un p-valor = 0,333 para el postest, dejando en claro que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que los datos siguen una distribución no paramétrica, tomando en considerando el uso del estadístico de Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

4.2.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis

Hipótesis específica 1

H₀: El uso de los juegos cooperativos no mejora significativamente las habilidades básicas de interacción social en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

H₁: El uso de los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades básicas de interacción social en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

Tabla 17*Estadísticos de prueba para la dimensión habilidades básicas de interacción social*

	Postest - pretest
Z	-4,395
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota: IBM SPSS Statistics 26.

A partir de la tabla 17, al aplicar el estadístico de prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se puede inferir y decidir mediante la información dada, $Z = -4,395$ y un $p\text{-valor} = 0,000 < 0,05$, que es necesario rechazar la hipótesis nula, concluyendo que, el uso de los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades básicas de interacción social en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

Hipótesis específica 2

H_0 : El uso de los juegos cooperativos no mejora significativamente las habilidades para hacer amigos en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

H_1 : El uso de los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades para hacer amigos en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

Tabla 18*Estadísticos de prueba para la dimensión habilidades para hacer amigos*

	Postest - pretest
Z	-4,360
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota: IBM SPSS Statistics 26.

A partir de la tabla 18, al aplicar el estadístico de prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se puede inferir y decidir mediante la información dada, $Z = -4,360$ y un p-valor = $0,000 < 0,05$, que es necesario rechazar la hipótesis nula, concluyendo que, el uso de los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades para hacer amigos en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

Hipótesis específica 3

H₀: El uso de los juegos cooperativos no mejora significativamente las habilidades relacionadas a las percepciones en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

H₁: El uso de los juegos cooperativos mejora significativamente las relacionadas a las percepciones en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

Tabla 19

Estadísticos de prueba para la dimensión habilidades relacionadas a las percepciones

	Postest - pretest
Z	-4,308
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota: IBM SPSS Statistics 26.

A partir de la tabla 19, al aplicar el estadístico de prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se puede inferir y decidir mediante la información dada, $Z = -4,308$ y un p-valor = $0,000 < 0,05$, que es necesario rechazar la hipótesis nula, concluyendo que, el uso de los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades relacionadas a las percepciones en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

Hipótesis específica 4

H₀: El uso de los juegos cooperativos no mejora significativamente las habilidades para relacionarse con los adultos en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

H₁: El uso de los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades para relacionarse con los adultos en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

Tabla 20

Estadísticos de prueba para la dimensión habilidades para relacionarse con los adultos

	Postest - pretest
Z	-4,381
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota: IBM SPSS Statistics 26.

A partir de la tabla 20, al aplicar el estadístico de prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se puede inferir y decidir mediante la información dada, $Z = -4,381$ y un $p\text{-valor} = 0,000 < 0,05$, que es necesario rechazar la hipótesis nula, concluyendo que, el uso de los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades para relacionarse con los adultos en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

Hipótesis general

H₀: El uso de los juegos cooperativos no mejora significativamente las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

H₁: El uso de los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en

el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

Tabla 21

Estadísticos de prueba para las habilidades sociales

	Postest - pretest
Z	-4,374
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota: IBM SPSS Statistics 26.

A partir de la tabla 21, al aplicar el estadístico de prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se puede inferir y decidir mediante la información dada, $Z = -4,374$ y un p-valor = $0,000 < 0,05$, que es necesario rechazar la hipótesis nula, concluyendo que, el uso de los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.

V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión de los resultados

Objetivo general

En este estudio se llegó a dar respuesta al objetivo general centrado en demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa Bilingüe N° 52257, ubicada en el distrito de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, durante el año 2024.. Los resultados obtenidos demuestran que los juegos cooperativos produjeron una mejora significativa en las habilidades sociales de los estudiantes, como se evidenció en el análisis descriptivo y estadístico. Al comparar los resultados del pretest y postest, el nivel "alto" incrementó de un 4% a un 92%, mientras que el nivel "medio" bajó del 12% al 8%, y el nivel "bajo" se redujo notablemente de 84% a 0%. El análisis inferencial con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon arrojó un valor $Z = -4,395$ y un p-valor de 0,000, lo cual permitió rechazar la hipótesis nula y concluir que los juegos cooperativos tienen un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.

Estos hallazgos son consistentes con lo reportado por Quiñonez (2021), quien encontró que los juegos cooperativos mejoraron las habilidades sociales en estudiantes, alcanzando un incremento del 0% al 100% en el nivel alto y obteniendo un p-valor = 0,001 a través de la prueba estadística U Mann - Whitney. Asimismo, Estrada et al. (2020) observaron un aumento significativo en el nivel alto de habilidades sociales en estudiantes de sexto grado, pasando del 21,9% al 53,1%, alcanzando un p-valor = 0,001 para el grupo experimental. A nivel regional, Salas (2020) obtuvo mejoras en el desarrollo de las habilidades sociales con p-valor = 0,001 mediante la prueba T Student, destacando que los juegos cooperativos favorecen las habilidades sociales en contextos educativos diversos.

Los resultados se fundamentan en la teoría sociocultural de Vygotsky, que enfatiza el aprendizaje mediado a través de la interacción social. En los juegos cooperativos, la Zona de Desarrollo Próximo facilita el desarrollo de habilidades interpersonales. Además, Bandura (1977) resalta que el aprendizaje vicario, presente en estas dinámicas, permite a los niños modelar comportamientos sociales positivos. Monjas (2006) argumenta que las habilidades sociales básicas, como saludar y colaborar, son esenciales para relaciones efectivas y se pueden

desarrollar mediante el juego. Por último, Caballo (2007) subraya que estas competencias no son innatas, sino adquiridas, lo que refuerza la idea de que estrategias como los juegos cooperativos son herramientas pedagógicas efectivas

Entre las limitaciones se identifica la variabilidad en las habilidades sociales de los participantes, lo que pudo influir en la rapidez de los avances observados. Además, el contexto bilingüe y multicultural de la institución educativa puede haber introducido factores externos que afectaron la homogeneidad de los resultados. Por último, el tamaño reducido de la muestra limita la generalización de los hallazgos a contextos más amplios.

Por tanto, los juegos cooperativos demostraron ser efectivos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes del nivel primario. Se sugiere ampliar la implementación de estas estrategias, integrando adaptaciones para atender contextos multiculturales y lingüísticos diversos. Además, futuros estudios podrían considerar muestras más grandes y explorar la influencia de variables contextuales, como el entorno familiar y comunitario, en el desarrollo de habilidades sociales. Estas acciones permitirán maximizar el impacto de las intervenciones educativas basadas en juegos cooperativos.

Primer objetivo específico

Siguiendo con el primer objetivo específico, se logró demostrar en qué medida los juegos cooperativos desarrolla las habilidades básicas de interacción social en estudiantes del nivel primaria. Los resultados mostraron una mejora notable en esta dimensión. Antes de la intervención, el 84% de los estudiantes se encontraba en el nivel “bajo” y este porcentaje disminuyó a 0% tras el postest. Simultáneamente, el nivel “alto” aumentó del 4% al 84%, y el nivel “medio” subió del 12% al 16%. La prueba de rangos con signo de Wilcoxon arrojó un valor Z de -4,395 y un p-valor de 0,000, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y concluir que los juegos cooperativos mejoraron significativamente las habilidades básicas de interacción social de los estudiantes del nivel primaria.

Los resultados obtenidos se alinean con investigaciones previas. Por ejemplo, Bonilla y Marcano (2024) concluyeron que los juegos cooperativos son efectivos para fortalecer las habilidades sociales básicas y emocionales en niños de primer grado, evidenciando un aumento significativo en la cohesión social. A nivel nacional, Pastor (2024) reportó una influencia significativa de estas estrategias en estudiantes de primaria, con un incremento del nivel más alto en habilidades sociales en un 90.4% y un p-valor = 0,001. A nivel regional, Espíritu (2020)

destacó que el uso de juegos como el de roles mejoró las habilidades sociales básicas de los estudiantes del 0% al 100% y obteniendo un p -valor = 0,000 mediante la prueba T Student, lo que corrobora la efectividad de estas actividades en el contexto educativo bilingüe.

Estos resultados son coherentes con las bases teóricas propuestas. Según Vygotsky (1978), la interacción social en actividades grupales, como los juegos cooperativos, potencia el aprendizaje en la Zona de Desarrollo Próximo. Monjas (2006) identifica las habilidades básicas de interacción social, como saludar y colaborar, como esenciales y susceptibles de fortalecerse mediante estrategias pedagógicas. Bandura (1977) enfatiza el aprendizaje vicario, presente en los juegos cooperativos, al permitir que los estudiantes modelen comportamientos positivos observados en sus pares. Finalmente, Johnson y Johnson (1989) argumentan que la interdependencia positiva, característica de los juegos cooperativos, promueve la cohesión grupal y el desarrollo de habilidades sociales básicas

Entre las limitaciones identificadas se encuentra la diversidad en los niveles iniciales de habilidades sociales de los participantes, lo que pudo influir en el ritmo de mejora de algunos estudiantes. Además, el entorno multicultural y bilingüe de la institución pudo generar desafíos adicionales en la implementación homogénea de las actividades. Por último, la duración limitada de la intervención y el uso de una baja cantidad de muestra podría haber restringido el alcance del impacto observado, evitando las generalizaciones de los resultados.

Por tanto, los juegos cooperativos demostraron ser una estrategia eficaz para mejorar las habilidades básicas de interacción social en estudiantes de primaria. Se recomienda extender estas actividades en el tiempo y diseñar adaptaciones culturales y lingüísticas para maximizar su efectividad en contextos diversos. Además, futuras investigaciones podrían explorar cómo factores externos, como el apoyo familiar, contribuyen al desarrollo de habilidades sociales, asegurando un impacto más profundo y sostenible en el tiempo.

Segundo objetivo específico

Concerniente al segundo objetivo específico, se logró demostrar en qué medida los juegos cooperativos desarrollan las habilidades para hacer amigos en estudiantes del nivel primaria. Los resultados indicaron una mejora significativa en esta dimensión dado que en el nivel “bajo” se redujo del 76% al 0%, mientras que el nivel “alto” aumentó del 4% al 80% y el nivel “en proceso” se mantuvieron los porcentajes estables en un 20%. La prueba de Wilcoxon para las habilidades para hacer amigos mostró un valor Z de -4,360 y un p -valor de 0,000, lo

que ayudó a decidir rechazar la hipótesis nula, concluyendo que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos.

Estos hallazgos coinciden con los algunos estudios previos. Por ejemplo a nivel internacional, Padial et al. (2024), evidenciaron un aumento significativo en las habilidades sociales mediante un programa de juegos y danzas, particularmente en aspectos como la colaboración y la empatía. A nivel nacional, Saavedra (2023) destacó que el uso de juegos cooperativos incrementó las habilidades sociales, pasando de un nivel promedio bajo de 0% al 70% en niveles más alto, obteniendo un p-valor = 0,000 por medio de la prueba T Student. En el contexto regional, Alomías (2022) observó una correlación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades para establecer vínculos sociales positivos, destacando su impacto en el desarrollo de amistades en entornos escolares

Desde el marco teórico, Bandura (1977) resalta que las habilidades para hacer amigos se fortalecen a través del aprendizaje vicario y la observación de comportamientos positivos en el grupo. Monjas (2006) subraya que competencias como iniciar conversaciones, cooperar y compartir son esenciales para establecer amistades sólidas, habilidades que se desarrollan mediante los juegos cooperativos. Johnson y Johnson (1989) enfatizan que la interdependencia positiva fomenta un entorno colaborativo donde se refuerzan las relaciones interpersonales. Finalmente, Ruiz y Omeñaca (2019) destacan que los juegos cooperativos no solo promueven el trabajo en equipo, sino que también fortalecen la confianza y la empatía, esenciales para la formación de amistades.

Las limitaciones incluyen diferencias iniciales en las capacidades de los estudiantes para formar amistades, lo que podría haber influido en los resultados. Además, el entorno rural y bilingüe pudo haber presentado desafíos en términos de comunicación efectiva y cohesión grupal, especialmente en los primeros momentos del programa.

Por consiguiente, los juegos cooperativos son una herramienta efectiva para desarrollar habilidades para hacer amigos en los estudiantes. Se recomienda ampliar la intervención a un período más largo e incluir actividades que refuercen las competencias comunicativas en contextos bilingües. Asimismo, sería útil explorar cómo el entorno familiar y social contribuye al mantenimiento de estas habilidades a largo plazo.

Tercer objetivo específico

Por último, referente al tercer objetivo específico, se logró demostrar en qué medida los juegos cooperativos desarrolla las habilidades relacionadas a las percepciones en estudiantes del nivel primaria. Los resultados indicaron una mejora en este aspecto, con una disminución del 84% al 0% en el nivel “bajo” y un incremento del 4% al 64% en el nivel “alto” y del 12% al 32% en el nivel “medio”. La prueba de Wilcoxon arrojó un valor Z de -4,308 y un p-valor de 0,000, lo que confirma el rechazo de la hipótesis nula, concluyendo que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en las habilidades relacionadas a las percepciones en los estudiantes del nivel primaria.

En estudios previos, Casado (2023) observó mejoras en habilidades relacionadas con la percepción y la empatía gracias a los juegos cooperativos, evidenciando un aumento en la cohesión social del grupo. Rivera (2020) encontró resultados similares en estudiantes de primaria, donde las habilidades para reconocer y expresar emociones se incrementaron significativamente obteniendo una mejora del 21% al 86% en el nivel logrado y un p-valor = 0,001 a través de la prueba T Student. Regionalmente, Salas (2020) obtuvo un p-valor = 0,001 y reportó que los juegos cooperativos influyen positivamente en las habilidades relacionadas con la comprensión de sentimientos y percepciones en los estudiantes.

Referente a ello, Vygotsky (1978) sostiene que las habilidades relacionadas a las percepciones se desarrollan en un contexto social donde la interacción mediada permite a los estudiantes internalizar nuevas formas de pensamiento. Monjas (2006) destaca la importancia de reconocer y manejar emociones propias y ajenas para construir relaciones sociales saludables. Ruiz y Omeñaca (2019) subrayan que los juegos cooperativos permiten a los niños experimentar empatía y solidaridad, esenciales para mejorar las percepciones interpersonales. Finalmente, Caballo (2007) argumenta que estas competencias no son innatas, sino que se adquieren mediante actividades que fomentan la interacción social positiva

Entre las limitaciones se encuentra la dificultad inicial para fomentar la empatía en algunos estudiantes, posiblemente debido a contextos familiares o culturales diversos. También, el tiempo relativamente corto de la intervención podría haber restringido el desarrollo pleno de estas habilidades.

Por tanto, los juegos cooperativos demostraron ser efectivos para mejorar las habilidades relacionadas a las percepciones. Se sugiere incorporar actividades que promuevan la empatía y

el reconocimiento emocional desde etapas tempranas y extender la duración del programa para reforzar los avances logrados. Además, sería interesante evaluar cómo factores externos, como el apoyo docente y familiar, pueden influir en el desarrollo sostenido de estas habilidades.

Cuarto objetivo específico

Por último, referente al cuarto objetivo específico, se logró demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades para relacionarse con los adultos en estudiantes del nivel primaria. Los resultados indicaron una mejora en esta dimensión, con una disminución del 76% al 0% en el nivel “bajo” y del 20% al 12% en el nivel “medio”, demostrando un incremento del 4% al 88% en el nivel “alto” La prueba de Wilcoxon arrojó un valor Z de -4,381 y un p-valor de 0,000, lo que confirma el rechazo de la hipótesis nula concluyendo que los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades para relacionarse con los adultos en los estudiantes del nivel primaria.

Resultados similares fueron reportados a nivel internacional por Gironda et al. (2024), quienes encontraron que los juegos cooperativos fomentaron la confianza y la interacción positiva entre estudiantes y adultos en un entorno escolar. A nivel nacional, Inoñan (2021) destacó que el uso de estrategias cooperativas incrementó en un 33% las habilidades para relacionarse con figuras de autoridad. Por su parte, Alomías (2022) reportó que la interacción promovida por juegos cooperativos facilitó la mejora en habilidades comunicativas y relacionales con adultos, lo que refleja consistencia en los resultados obtenidos en esta investigación

Desde el marco teórico, Vygotsky (1978) sostiene que la interacción social, especialmente con figuras de autoridad o más experimentadas, permite a los niños aprender y desarrollar habilidades de comunicación. Monjas (2006) enfatiza que las habilidades para relacionarse con adultos, como el respeto, la cortesía y la capacidad de realizar peticiones adecuadas, son esenciales para el desarrollo social y se fortalecen mediante prácticas interactivas. Ruiz y Omeñaca (2019) argumentan que los juegos cooperativos, al fomentar la interacción con diferentes roles, ayudan a los estudiantes a establecer vínculos respetuosos y efectivos con adultos. Asimismo, Bandura (1977) resalta que el aprendizaje por observación en estas dinámicas permite a los niños modelar comportamientos asertivos y respetuosos

Entre las limitaciones se encuentra la diversidad de contextos familiares de los estudiantes, que pudo influir en las actitudes iniciales hacia los adultos. Además, el tiempo

limitado de la intervención podría no haber sido suficiente para consolidar plenamente estas habilidades en todos los estudiantes. También, la adaptación cultural del programa pudo haber influido en la dinámica de las actividades.

Por tanto, los juegos cooperativos demostraron ser efectivos para mejorar las habilidades para relacionarse con los adultos, promoviendo interacciones respetuosas y efectivas. Se recomienda extender la duración de las intervenciones y diseñar actividades que involucren a los padres y docentes como figuras activas en las dinámicas cooperativas, potenciando así las relaciones positivas. Asimismo, futuras investigaciones podrían explorar cómo los contextos familiares influyen en el desarrollo de estas habilidades y cómo adaptarlas para maximizar su efectividad en diversos entornos educativos.

5.2. Limitaciones del estudio

Entre las principales limitaciones de este estudio destaca el reducido tamaño de la muestra, conformada por 25 estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024. Este número limitado de participantes dificulta la posibilidad de generalizar los resultados a una población más amplia, ya que una muestra pequeña no captura la diversidad completa de un grupo más extenso y heterogéneo. En consecuencia, los efectos identificados de los juegos cooperativos sobre las habilidades sociales podrían no ser representativos de estudiantes con características diferentes, como aquellos en otros niveles educativos o en contextos escolares no bilingües. En futuras investigaciones, sería aconsejable trabajar con una muestra más amplia que refleje de manera adecuada la diversidad estudiantil, mejorando así la generalización de los hallazgos.

El estudio se basó en un muestreo no probabilístico por conveniencia, lo que implica que los participantes fueron seleccionados intencionalmente, sin recurrir a un procedimiento aleatorio. Este enfoque puede generar sesgos, ya que la muestra no representa de forma aleatoria a toda la población objetivo y podría reflejar características particulares de los estudiantes incluidos. Esta limitación reduce la capacidad de generalizar los resultados más allá del contexto estudiado, ya que no se garantiza que las características de la muestra coincidan con las de una población más amplia. Para aumentar la validez externa en investigaciones futuras, se sugiere

emplear un muestreo probabilístico, que permita una selección más representativa de la población estudiantil.

El diseño metodológico adoptado fue de tipo preexperimental, basado en un esquema de pretest y posttest aplicado a un único grupo. Si bien este diseño es útil para medir cambios antes y después de la intervención, presenta limitaciones importantes en el control de variables externas. La ausencia de un grupo de control dificulta descartar la influencia de factores externos que puedan haber incidido en los resultados observados. Esto restringe la posibilidad de establecer una relación causal directa entre los juegos cooperativos y las mejoras en la comprensión lectora, dado que no se mitiga el impacto de otras variables potencialmente influyentes. Para superar estas limitaciones, sería recomendable utilizar un diseño cuasiexperimental o experimental con un grupo de control, lo que permitiría realizar análisis comparativos más sólidos y validar de manera más precisa los efectos de los juegos cooperativos.

VI. CONCLUSIONES

En esta tesis, se logró demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria. A través de la comparación entre el pretest y el postest, los resultados reflejaron una notable mejora en los niveles, pasando de un 4% al 92% en el nivel alto, y disminuyendo el nivel bajo del 84% al 0%. El análisis estadístico, realizado mediante la prueba de Wilcoxon, arrojó un valor $p = 0,000 < 0,05$, concluyendo que los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

En cuanto al primer objetivo específico, se alcanzó a demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades básicas de interacción social en los estudiantes del nivel primaria, dado que los resultados reflejaron un incremento en el nivel alto del 4% al 84% y una baja en el nivel bajo, que disminuyó del 84% al 0%. Asimismo, la prueba de Wilcoxon arrojó un p -valor = $0,000 < 0,05$, lo que permitió concluir que, los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades básicas de interacción social en los estudiantes de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

Concerniente al segundo objetivo específico, se logró demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades para hacer amigos en los estudiantes del nivel primaria, pues los resultados obtenidos de la comparación del pretest y postest señalaron un aumento en el nivel alto del 4% al 80% y la disminución en el nivel bajo del 76% al 0%, respaldado por un p -valor de $0,000 < 0,05$ obtenido a través de la prueba de Wilcoxon, lo que permitió concluir que los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades para hacer amigos en los estudiantes de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

Respecto al tercer objetivo específico, se logró demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades relacionadas a las percepciones en los estudiantes del nivel primaria, dado que los resultados reflejaron un aumento del 4% al 68% en el nivel alto y una reducción del 84% al 0% en el nivel bajo. Estos resultados fueron apoyados por la prueba estadística de Wilcoxon que ofreció un p -valor = $0,000 < 0,05$, lo que permitió concluir que, los

juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades relacionadas a las percepciones en los estudiantes de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

Por último, referente al cuarto objetivo específico, se logró demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades para relacionarse con los adultos en los estudiantes del nivel primaria, ya que los resultados más significativos evidenciaron un aumento del 4% al 88% en el nivel alto y una reducción del 76% al 0% en el nivel bajo. Estos resultados fueron apoyados por la prueba de Wilcoxon que arrojó un p-valor = 0,000 < 0,05, concluyendo que, los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades para relacionarse con los adultos en los estudiantes de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

VII. RECOMENDACIONES

Desde el punto de vista metodológico, la investigación presentó limitaciones derivadas de su diseño preexperimental sin grupo de control, lo que restringe la capacidad de comparar los resultados obtenidos y reduce la validez interna. Esta metodología impide establecer conclusiones sólidas sobre la eficacia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de nivel primaria. Para abordar estas deficiencias, futuros estudios podrían emplear un diseño cuasiexperimental que incluya un grupo de comparación, proporcionando un marco analítico más robusto y fortaleciendo la credibilidad de los hallazgos.

En el ámbito práctico, los resultados obtenidos evidencian que los juegos cooperativos ejercen un impacto positivo en las habilidades sociales de los estudiantes, resaltando la necesidad de integrarlos de manera habitual en las prácticas pedagógicas, especialmente en contextos educativos con recursos limitados. La implementación de actividades ajustadas a los niveles de avance de cada estudiante puede potenciar tanto el desarrollo de sus habilidades sociales como su aprendizaje en general. Además, llevar a cabo evaluaciones periódicas del progreso permitiría personalizar las estrategias de enseñanza, atendiendo de forma más efectiva a las necesidades específicas de cada grupo estudiantil.

En el terreno académico, esta investigación enfatiza la importancia de las habilidades sociales como un componente esencial en el desarrollo integral de los estudiantes de primaria y subraya el potencial de los juegos cooperativos en este nivel educativo. Se recomienda a las instituciones de educación superior fomentar investigaciones continuas sobre este tema, promoviendo estudios que profundicen en el impacto de diversas metodologías en el desarrollo de las habilidades sociales. Además, establecer convenios con instituciones educativas permitiría extender el alcance de estas investigaciones, facilitando la validación de sus resultados en una diversidad de contextos. Por último, sería beneficioso que las facultades diseñen talleres especializados en metodologías estadísticas y en el desarrollo de tesis, con el fin de apoyar a los estudiantes de carreras educativas, quienes frecuentemente encuentran desafíos en el aprendizaje de competencias investigativas clave.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alomías, M. (2022). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 31352 de Pangoa - Junín, 2022* [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31539/JUEGOS_COOPERATIVOS_ALOMIAS_SIMON_MARWIN.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Arranz, E. (2007). *Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil*.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bantulá, J. (2018). *Juegos motrices cooperativos* (3 ed.). Editorial Paidotribo. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/116851?page=14>.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* (O. Fernández (ed.); 3.^a ed.). [http://campus.uct.edu.pe/pluginfile.php/470185/mod_resource/content/1/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION - . 2010.pdf](http://campus.uct.edu.pe/pluginfile.php/470185/mod_resource/content/1/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_-_2010.pdf)
- Bonilla, Y., & Marcano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 1871-1883. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>
- Borrego, V. (2010). *Manual Entrenamiento en Habilidades Sociales*. Editorial CEP S.L. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/50789>
- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* (3.^a ed.). Siglo XXI de España Editores. <https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf>
- Casado, S. (2023). *Desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos cooperativos*. Universidad de Valladolid.
- Chávez, V. (2022). *Recuperar las habilidades sociales perdidas por la pandemia, el desafío de las infancias*. Infobae. <https://www.infobae.com/tendencias/2022/11/20/recuperar-las-habilidades-sociales-perdidas-por-la-pandemia-el-desafio-de-las-infancias/>

- Cubbin, R. (2024). *Acoso escolar en aumento: Minedu va registrando 237 casos de bullying, ¿cómo prevenirlo?* Infobae. <https://www.infobae.com/peru/2024/03/19/acoso-escolar-en-aumento-minedu-va-registrando-237-casos-de-bullying-como-prevenirlo/>
- Espiritu, Y. (2022). *Juegos de Roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N° 2127, distrito de Pichanaki - provincia de Chanchamayo, Junín - 2021* [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28856/ESTRATEGIA_HABILIDADES_ESPIRITU_CAMINRI_YANINA_NELIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Estrada, E., Mamani, H., & Gallegos, N. (2020). Estrategias psicoeducativas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes peruanos de educación peruana. *Revista Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(6), 709-713. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4404736>
- Gámez, M., & Bejarano, M. (2023). *Propuesta didáctica, apoyada en juegos cooperativos para la incidencia frente a las conductas de agresión verbal y rechazo social en niños del curso 301 de básica primaria de la IED Marco Tulio Fernández, sede B, de Bogotá*. Universidad Libre Colombia.
- Garaigordobil, M. (2005). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. *Revista Aula de Infantil*, 1(5), 37-43. https://www.researchgate.net/profile/Maite-Garaigordobil/publication/39211915_Importancia_del_juego_infantil_en_el_desarrollo_humano/links/64abb731c41fb852dd61382c/Importancia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo-humano.pdf
- Gironda, M., González, J., Conejero, M., & Fernández, C. (2024). Una propuesta educativa en 4º de Primaria basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar la cohesión de grupo. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 8(1), 368-387. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10640029>
- Gismero, E. (2002). *Manual de escala de habilidades sociales* (2ª ed.). TEA Ediciones S.A. <https://es.scribd.com/document/358046722/EHS-manual-pdf>
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, J., & Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia* (2ª ed.). Ediciones Martínez Roca S.A.
- Gomez Bastar, S. (2014). *Metodología De La Investigación: Vol. 6ta edición* (Red Tercer Milenio

- (ed.); 6.^a ed., Número 1). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Gonzales, M., & Riesgo, J. (2006). Manual de Educación Física. En *El juego como actividad de enseñanza y aprendizaje en el área de Educación Física* (pp. 175-189). Ediciones Anthema.
- Griffith, S., Arnold, D., Voegler, M., & Kupersmidt, J. (2016). Individual characteristics, family factors, and classroom experiences as predictors of social skills. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(1), 59-76. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC5552201/pdf/nihms890614.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (M. Rocha (ed.); 6ta edición). Editorial McGRAW-HILL. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Inoñan, Y. (2021). Programa juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de una institución educativa de Chiclayo. En *Pharmacognosy Magazine* (Vol. 75, Número 17). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Jiménez, R. (1998). *Metodología de la Investigación. Elementos básicos para la investigación clínica* (M. Rmedios (ed.)). Editorial Ciencias Médicas. http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-doc/metodologia_dela_investigacion-texto.pdf
- Johnson, D., & Johnson, R. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Interaction Book Company.
- Johnson, D., & Johnson, R. (2018). Cooperative learning: The foundation for active learning. En *Active Learning*. Intech Open.
- Katzmann, J., Goertz, A., Hautmann, C., & Döpfner, M. (2019). Social skills training and play group intervention for children with conduct disorders. *Psychotherapy Research*, 29(6), 784-798. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29347904/>
- Mérida, R., Serrano, A., & Taberner, C. (2015). Diseño y validación de un cuestionario para la evaluación de la autoestima en la infancia. *Revista de Investigación Educativa*, 33(1), 149-162. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.33.1.182391>
- Meza, A. (2022). *Programa de estrategias pedagógicas lúdicas en las habilidades sociales de estudiantes de primaria Junín, 2021* [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83318/Meza_CAV-

- SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Educación del Perú. (2007). *Fascículo 3: HABILIDADES SOCIALES* (1ª ed.). El Comercio S.A. <https://es.scribd.com/doc/253687083/61-Fasciculo-3-HABILIDADES-SOCIALES-pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2022). *Boletín SíseVe en cifras*. [https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/9786/Boletín SíseVe en cifras.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/9786/Boletín%20SíseVe%20en%20cifras.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Monjas, I. (2006). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) - Para niños y adolescentes* (11ª). Ciencias De La Educación Preescolar y Especial. <https://www.editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478692330.pdf>
- Naveiras, D., & Gil, P. (2007). *La educación física cooperativa: aprendizaje y juegos cooperativos, enfoque teórico-práctico*. Editorial Wanceulen. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33623?page=82>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. (2021). *Más allá de los números poner fin a la violencia y el acoso en el ámbito escolar*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378398>
- Ortega, R. (1990). *Jugar y aprender*. Diada editoras.
- Padial, R., Muelas, N., & Atencia, M. (2024). Desarrollo de las habilidades sociales a través de juegos y danzas del mundo en niños de 5 años. *Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, 16(1), 1-16. https://f953a99d-b5f0-472e-bcda-a0ff32d7bc03.filesusr.com/ugd/fa6be1_3468a86ad43f41968740660c7be0589d.pdf
- Pastor, E. (2024). *Juegos cooperativos, atención a la diversidad en las habilidades sociales a estudiantes de primaria en una institución educativa - Huaycán, 2023*. Universidad César Vallejo.
- Peñafiel, E., & Serrano, E. (2010). *Habilidades sociales*. Editex.
- Piaget, J. (1975). *Estudios sociológicos*. Planeta de Agostini - México.
- Quiñonez, N. (2021). *Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de la I.E. Andrés Avelino Cáseres de Zepita, Puno 2019*. Universidad José Carlos Mariátegui.
- Ricaldi, E. (2023). *Ansiedad y las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de Huasahuasi, Junin-2022* [Universidad César Vallejo].

- https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/130427/Ricaldi_CEB-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rivera, J. (2020). *Aprendizaje cooperativo para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la "I.E.P. Excelencia", Catacaos - Piura. 2018*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Rodas, S. (2007). *Técnicas de animación y juegos cooperativos para colectivos ciudadanos*. Escuela de Ciudadanía. <https://iessecundaria.wordpress.com/wp-content/uploads/2008/10/juegos-cooperativos.pdf>
- Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el kin-ball*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33800?page=20>
- Rosales, J., Alonso, S., Caparros, B., & Molina, I. (2013). *Habilidades sociales* (1ª ed.). McGraw-Hill.
- Ruiz, J., & Omeñaca, R. (2019). *Juegos cooperativos y educación física* (3 ed.). Editorial Paidotribo. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/119199?page=14>.
- Saavedra, X. (2023). *Juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria. Florencia de Mora. Trujillo 2018* (Número None) [Universidad Nacional de Trujillo]. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/dda26586-cf95-42c2-8abe-46f88fe145f0/content>
- Salas, L. (2020). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín* [Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/88f1f25e-d268-4583-952e-238d2256ed91/content>
- Sampieri, R., Collado, C., & Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw-Hill.
- Summers, G. (1984). *Medición de actitudes* (2da edición). Editorial Promolibro.
- Taberero, B. (2003). Educación Física. Propuestas para el cambio. En *Las actividades y juegos cooperativos* (pp. 13-16). Editorial Paidotribo.
- Torrente, D., Pastor, A., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M., & Aranda, G. (2007). *Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención*. Revista Digital

EFDeportes. <https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>

Vivanco, T. (2022). *Junín ocupa el tercer lugar con más casos de bullying en el país*. Diaro Correo. <https://diariocorreo.pe/edicion/huancayo/junin-ocupa-el-tercer-lugar-con-mas-casos-de-bullying-en-el-pais-noticia/>

Vygotsky, L. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. La Pleyade.

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

TITULO: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 52257 – MEGANTONI – CUSCO, 2024				
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024?</p> <p>Problemas específicos ¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades básicas de interacción social en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del</p>	<p>Objetivo general Demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.</p> <p>Objetivos específicos Demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades básicas de interacción social en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni,</p>	<p>Hipótesis general H₁: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024. H₀: Los juegos cooperativos no mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas H₁: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades básicas de</p>	<p>Variable independiente Juegos cooperativos</p> <p>Dimensiones: - Juegos de presentación y conocimiento grupal - Juegos de contacto - Juegos de percepción y discriminación sensorial - Juegos de equilibrio - Juegos de expresión corporal - Juegos de observación y atención - Juegos de organización espacial y temporal - Juegos de animación</p>	<p>METODOLOGIA Método general: Científico</p> <p>TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Tipo de Investigación: Cuantitativo - Aplicada Nivel de Investigación: Explicativo</p> <p>TECNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de observación de las habilidades sociales.</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACION:</p>

<p>distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024? ¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades para hacer amigos en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024? ¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades relacionadas a las percepciones en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024?</p>	<p>provincia de La Convención, región Cusco, 2024. Demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades para hacer amigos en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024. Demostrar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades relacionadas a las percepciones en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024. Demostrar en qué medida los juegos</p>	<p>interacción social en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024. H₁: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades para hacer amigos en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024. H₁: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades relacionadas a las percepciones en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024. H₁: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades para relacionarse con los adultos en los estudiantes del nivel</p>	<p>- Juegos de distensión y vuelta a la calma</p> <p>Variable dependiente Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades básicas de interacción social. - Habilidades para hacer amigos. - Habilidades relacionadas a las percepciones. - Habilidades para relacionarse con los adultos. 	<p>Preexperimental con pretest y postest en un solo grupo</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>GE: O₁ X O₂</p> </div> <p>POBLACION: 25 estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024. MUESTRA: 25 estudiantes del quinto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.</p>
--	---	--	---	---

<p>¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades para relacionarse con los adultos en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024?</p>	<p>cooperativos mejoran las habilidades para relacionarse con los adultos en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.</p>	<p>primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 52257 del distrito Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.</p>		
---	---	---	--	--

Anexo 02: Instrumento de recolección de información

FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Cod. del estudiante: _____

Sexo: M () F ()

Fecha: / /

Esta ficha de observación tiene el objetivo de medir el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de primaria. Considera las siguientes escalas valorativas que permiten establecer un puntaje para cada ítem establecido:

Inicio = 1 punto

Proceso = 2 puntos

Logrado = 3 puntos

Dim	Ítem	Inicio	Proceso	Logrado
DIMENSION 1	1. Sonríe y ríe en situaciones sociales con sus compañeros.			
	2. Demuestra disfrute a través de la risa en juegos grupales.			
	3. Saluda a sus compañeros al inicio de la jornada escolar.			
	4. Inicia interacciones saludando en actividades de grupo.			
	5. Usa frases como "por favor" y "gracias" en las interacciones.			
	6. Demuestra amabilidad al colaborar con los demás.			
DIMENSION 2	7. Felicita a sus compañeros por sus logros.			
	8. Apoya verbalmente a otros durante actividades cooperativas.			
	9. Se acerca a otros compañeros para iniciar conversaciones.			
	10. Propone actividades conjuntas a sus compañeros.			
	11. Comparte materiales con sus compañeros durante las actividades.			
	12. Colabora activamente en juegos grupales.			
DIMENSION 3	13. Expresa emociones de manera adecuada en situaciones sociales.			
	14. Controla su frustración cuando enfrenta desafíos grupales.			
	15. Muestra empatía cuando un compañero se siente triste.			
	16. Responde positivamente a las emociones de sus compañeros.			
	17. Defiende su opinión sin agredir a los demás.			
	18. Comunica sus necesidades de manera asertiva en grupo.			
DIMENSION 4	19. Interactúa con respeto en las conversaciones con maestros.			
	20. Participa en diálogos con adultos de forma adecuada.			
	21. Utiliza modales adecuados al hablar con adultos.			
	22. Muestra respeto al seguir indicaciones de los adultos.			
	23. Solicita ayuda de manera respetuosa a los adultos.			
	24. Pide permiso correctamente antes de realizar acciones.			

Anexo 03: Validez del instrumento

FORMATO PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos:

Gene Omar Huanquis Sulca

N° DNI: 48355070

Edad: 30

Teléfono / celular: 977778153

Email: gene.show.1994.2@gmail.com

Título profesional:

Licenciado en Educación Primaria

Grado académico: Maestría () Doctor ()

Especialidad:

Educación Primaria

Institución donde labora:

I.E. N° 30001-173

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 52257 – MEGANTONI – CUSCO, 2024

Autor:

Jailer Chinchay Capeshi

Programa académico:

Educación Primaria



Gene Omar Huanquis Sulca

DNI: 48355070

Formato de Ficha de Validación

FICHA DE VALIDACIÓN									
DIMENSIÓN	ITEM	RELEVANCIA		PERTINENCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES	
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple		
		Habilidades básicas de interacción social	1. Sonríe y ríe en situaciones sociales con sus compañeros.	X		X			X
2. Demuestra disfrute a través de la risa en juegos grupales.	X			X		X			
3. Saluda a sus compañeros al inicio de la jornada escolar.	X			X		X			
4. Inicia interacciones saludando en actividades de grupo.	X			X		X			
5. Usa frases como "por favor" y "gracias" en las interacciones.	X			X		X			
6. Demuestra amabilidad al colaborar con los demás.	X			X		X			
7. Felicita a sus compañeros por sus logros.	X			X		X			
8. Apoya verbalmente a otros durante actividades cooperativas.	X			X		X			
9. Se acerca a otros compañeros para iniciar conversaciones.	X			X		X			
10. Propone actividades conjuntas a sus compañeros.	X			X		X			
11. Comparte materiales con sus compañeros durante las actividades.	X			X		X			
12. Colabora activamente en juegos grupales.	X			X		X			
13. Expresa emociones de manera adecuada en situaciones sociales.	X			X		X			
14. Controla su frustración cuando enfrenta desafíos grupales.	X			X		X			
Habilidades para hacer amigos									
Habilidades relacionadas									

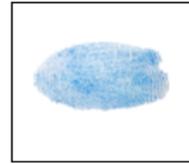
las percepciones	15. Muestra empatía cuando un compañero se siente triste.	X		X		X	
	16. Responde positivamente a las emociones de sus compañeros.	X		X		X	
	17. Defiende su opinión sin agredir a los demás.	X		X		X	
	18. Comunica sus necesidades de manera asertiva en grupo.	X		X		X	
Habilidades para relacionarse con los adultos	19. Interactúa con respeto en las conversaciones con maestros.	X		X		X	
	20. Participa en diálogos con adultos de forma adecuada.	X		X		X	
	21. Utiliza modales adecuados al hablar con adultos.	X		X		X	
	22. Muestra respeto al seguir indicaciones de los adultos.	X		X		X	
	23. Solicita ayuda de manera respetuosa a los adultos.	X		X		X	
	24. Pide permiso correctamente antes de realizar acciones.	X		X		X	

Recomendaciones:

Ninguna.....

Opinión de experto: Aplicable (X) No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mtro. Gene Omar Huanquis Sulca **DNI:** 48355070



Huella digital

Firma del experto

FORMATO PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos:

Angélica Rojas Dipas

N° DNI: 09374229

Edad: 52

Teléfono / celular: 984 030 580

Email: anrodi_0937@hotmail.com

Título profesional:

Licenciada en Educación Primaria

Grado académico: Maestría (X) Doctor ()

Especialidad:

Educación Primaria

Institución donde labora:

I.E. El Paraíso

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:

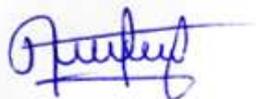
JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 52257 – MEGANTONI – CUSCO, 2024

Autor:

Jailier Chinchay Capeshi

Programa académico:

Educación Primaria



Angélica Rojas Dipas

DNI: 09374229

Formato de Ficha de Validación

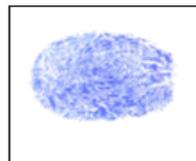
FICHA DE VALIDACIÓN									
DIMENSION	ITEM	TÍTULO: GUIA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES							
		RELEVANCIA		PERTINENCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES	
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple		
Habilidades básicas de interacción social	1. Sonríe y ríe en situaciones sociales con sus compañeros.	X		X		X			
	2. Demuestra disfrute a través de la risa en juegos grupales.	X		X		X			
	3. Saluda a sus compañeros al inicio de la jornada escolar.	X		X		X			
	4. Inicia interacciones saludando en actividades de grupo.	X		X		X			
	5. Usa frases como "por favor" y "gracias" en las interacciones.	X		X		X			
	6. Demuestra amabilidad al colaborar con los demás.	X		X		X			
	7. Felicita a sus compañeros por sus logros.	X		X		X			
	8. Apoya verbalmente a otros durante actividades cooperativas.	X		X		X			
	9. Se acerca a otros compañeros para iniciar conversaciones.	X		X		X			
	10. Propone actividades conjuntas a sus compañeros.	X		X		X			
	11. Comparte materiales con sus compañeros durante las actividades.	X		X		X			
	12. Colabora activamente en juegos grupales.	X		X		X			
	13. Expresa emociones de manera adecuada en situaciones sociales.	X		X		X			
	14. Controla su frustración cuando enfrenta desafíos grupales.	X		X		X			
Habilidades para hacer amigos									
Habilidades relacionadas									

las percepciones	15. Muestra empatía cuando un compañero se siente triste.	X				X	
	16. Responde positivamente a las emociones de sus compañeros.	X				X	
	17. Defiende su opinión sin agredir a los demás.	X				X	
	18. Comunica sus necesidades de manera asertiva en grupo.	X				X	
Habilidades para relacionarse con los adultos	19. Interactúa con respeto en las conversaciones con maestros.	X				X	
	20. Participa en diálogos con adultos de forma adecuada.	X				X	
	21. Utiliza modales adecuados al hablar con adultos.	X				X	
	22. Muestra respeto al seguir indicaciones de los adultos.	X				X	
	23. Solicita ayuda de manera respetuosa a los adultos.	X				X	
	24. Pide permiso correctamente antes de realizar acciones.	X				X	

Recomendaciones: Ninguna, el instrumento es aplicable

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Lic. Angélica Rojas Dipas **DNI:** 09374229



Firma del experto

Huella digital

FORMATO PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos:

Melissa Barzola Pino

N° DNI: 46883689

Edad: 39

Teléfono / celular: 986 854 015

Email: melissa.barzolapino@gmail.com

Título profesional:

Licenciada en Educación Primaria

Grado académico: Maestría (X) Doctor ()

Especialidad:

Educación Primaria

Institución donde labora:

I.E. N° 2036 "María Auxiliadora"

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 52257 – MEGANTONI – CUSCO, 2024

Autor:

Jailer Chinchay Capeshi

Programa académico:

Educación Primaria



Melissa Barzola Pino

DNI: 46883689

Formato de Ficha de Validación

DIMENSIÓN		ITEM	FICHA DE VALIDACIÓN								OBSERVACIONES
			TÍTULO: GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES								
			RELEVANCIA		PERTINENCIA		CLARIDAD				
Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple				
Habilidades básicas de interacción social	1. Sonríe y ríe en situaciones sociales con sus compañeros.	X		X		X					
	2. Demuestra disfrute a través de la risa en juegos grupales.	X		X		X					
	3. Saluda a sus compañeros al inicio de la jornada escolar.	X		X		X					
	4. Inicia interacciones saludando en actividades de grupo.	X		X		X					
	5. Usa frases como "por favor" y "gracias" en las interacciones.	X		X		X					
	6. Demuestra amabilidad al colaborar con los demás.	X		X		X					
	7. Felicita a sus compañeros por sus logros.	X		X		X					
	8. Apoya verbalmente a otros durante actividades cooperativas.	X		X		X					
	9. Se acerca a otros compañeros para iniciar conversaciones.	X		X		X					
	10. Propone actividades conjuntas a sus compañeros.	X		X		X					
	11. Comparte materiales con sus compañeros durante las actividades.	X		X		X					
	12. Colabora activamente en juegos grupales.	X		X		X					
	13. Expresa emociones de manera adecuada en situaciones sociales.	X		X		X					
	14. Controla su frustración cuando enfrenta desafíos grupales.	X		X		X					
Habilidades para hacer amigos											
Habilidades relacionadas											

las percepciones	15. Muestra empatía cuando un compañero se siente triste.	X	X	X	X
	16. Responde positivamente a las emociones de sus compañeros.	X	X	X	X
	17. Defiende su opinión sin agredir a los demás.	X	X	X	X
	18. Comunica sus necesidades de manera asertiva en grupo.	X	X	X	X
Habilidades para relacionarse con los adultos	19. Interactúa con respeto en las conversaciones con maestros.	X	X	X	X
	20. Participa en diálogos con adultos de forma adecuada.	X	X	X	X
	21. Utiliza modales adecuados al hablar con adultos.	X	X	X	X
	22. Muestra respeto al seguir indicaciones de los adultos.	X	X	X	X
	23. Solicita ayuda de manera respetuosa a los adultos.	X	X	X	X
	24. Pide permiso correctamente antes de realizar acciones.	X	X	X	X

Recomendaciones:

Ninguna.....

Opinión de experto: Aplicable (X) No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Melissa Barzola Pino **DNI:** 46883689



Melissa Barzola Pino

Firma del experto

Huella digital

Anexo 04: Confiabilidad del instrumento

*prueba piloto.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

15: ITEM06

	ITEM 01	ITEM 02	ITEM 03	ITEM 04	ITEM 05	ITEM 06	ITEM 07	ITEM 08	ITEM 09	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	
2	3	2	3	3	3	1	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2
3	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1
4	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2
5	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1
6	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
7	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1
9	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1
11																								
12																								

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,950	24

Anexo 05: Formato de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título del estudio: Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024.

Investigador: Jailer Chinchay Capeshi,

Propósito de estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: “Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa de Megantoni, provincia de La Convención, región Cusco, 2024”. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El estudio busca determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa donde su hijo estudia. Por tanto, es necesario contar con la autorización para que su menor hijo participe en la ejecución del estudio.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo(a) participe en este estudio se le realizará los siguientes procedimientos:

1. Para iniciar, se aplicará una ficha de observación como pretest para identificar el nivel de habilidades sociales en el que se encuentra su hijo.
2. Se ejecutarán 10 sesiones de aprendizaje donde su hijo aprenderá a utilizar los juegos cooperativos como una estrategia de aprendizaje para desarrollar las habilidades sociales.
3. Luego de culminar con las sesiones de aprendizaje, se volverá aplicar una ficha de observación de habilidades sociales como postest, para observar que variaciones en el nivel de logro de su hijo hubo.

Riesgos:

- La introducción de juegos cooperativos puede requerir un esfuerzo social y emocional adicional, especialmente si los estudiantes no están acostumbrados a interactuar en actividades grupales.
- Algunos estudiantes podrían sentirse incómodos al participar en juegos que requieren contacto físico o verbal, lo que podría generar ansiedad o distracción.
- Debido a que los estudiantes tienen diferentes niveles de habilidades sociales, algunos podrían adaptarse más rápido a los juegos cooperativos, mientras que otros pueden sentirse frustrados.

Beneficios:

Al participar su hijo(a) en esta investigación obtendrá los siguientes beneficios:

- Los estudiantes desarrollan una mayor capacidad para trabajar en equipo, mejorando sus habilidades de comunicación y colaboración, esenciales para su vida escolar y futura.
- Se fomenta la empatía y el respeto mutuo, promoviendo un entorno de inclusión y apoyo entre los compañeros.
- Los estudiantes aprenden a resolver conflictos de manera constructiva, lo que refuerza sus habilidades para gestionar problemas en situaciones cotidianas.
- Mejora en la autoestima y la confianza personal al participar activamente en dinámicas grupales, lo que puede reflejarse positivamente en su comportamiento y relaciones interpersonales.

Costos y/o compensación:

No habrá ningún costo ni compensación por la participación de los estudiantes.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte a la persona del estudio o llame al número telefónico 954 262 430.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o crees que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe Una copia de este consentimiento informado le será entregado.

DECLARACIÓN Y CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos:

Fecha y hora

Nombres y Apellidos
Jailer Chinchay Capeshi

Fecha y hora

Anexo 06: Documento de aprobación de institución para la recolección de información



Chimbote, 02 de noviembre del 2024

CARTA N° 0000001919- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**JUANA ARENAS PERCA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 52257**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 52257 - MEGANTONI - CUSCO, 2024, con la línea de investigación , que involucra la recolección de información/datos en 25, a cargo de JAILER CHINCHAY CAPECHI, perteneciente al PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, con DNI N° 63399479, durante el período de 04-11-2024 al 06-12-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Dr. NILO VELASQUEZ CASTILLO
Coordinador de Gestión de Investigación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N° 52257
LA CONVENCION - MEGANTONI



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

03 de noviembre de 2024

OFICIO N° 033 – 2024 – UGEL LC – I.E. N°52257

SEÑOR : DR. NILO VELASQUEZ CASTILLO
Coordinador de Gestión de Investigación

ASUNTO : RESPUESTA A LA CARTA DE PRESENTACIÓN

Es grato dirigirme a Usted para saludarlo afectuosamente a nombre de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 52257 del distrito de Megantoni, y a la vez manifestarle lo siguiente:

Que, habiendo recibido Solicitud de Presentación del señor, JAILER CHINCHAY CAPESHI, con D.N.I. N° 63399479, egresado de del Programa de Estudios de Educación Primaria, se da por conveniente ACEPTAR la ejecución del Proyecto de Tesis denominada “JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 52257 – MEGANTONI – CUSCO, 2024”, aplicado en los estudiantes del nivel primaria, partiendo desde el 04 de noviembre de 2024 al 06 de diciembre de 2024, con el compromiso de cumplir con su programa propuesto y velar por la integridad de los estudiantes.

Es todo cuanto se informa para su conocimiento. Atentamente



Juana Arenas Perca
Juana Arenas Perca
DIRECTORA

Anexo 07: Evidencias de ejecución

Base de datos del pretest

	HABILIDADES SOCIALES - PRETEST																																	
	Habilidades básicas de interacción social								Habilidades para hacer amigos								Habilidades relacionadas a las percepciones								Habilidades para relacionarse con los adultos								VAR	
	1	2	3	4	5	6	E	NIVEL	7	8	9	10	11	12	E	NIVEL	13	14	15	16	17	18	E	NIVEL	19	20	21	22	23	24	E	NIVEL	E	NIVEL
Muestra 1	1	2	1	1	1	1	7	inicio	1	1	1	1	2	1	7	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	1	1	1	2	1	1	7	inicio	27	inicio
Muestra 2	3	2	3	3	3	1	15	satisfactorio	1	2	3	2	3	3	14	satisfactorio	3	2	3	3	2	2	15	satisfactorio	3	3	2	3	2	2	15	satisfactorio	59	satisfactorio
Muestra 3	2	1	2	1	2	1	9	inicio	1	2	2	1	2	1	9	inicio	1	1	1	1	2	2	8	inicio	2	1	2	2	2	1	10	proceso	36	inicio
Muestra 4	2	1	2	2	2	1	10	proceso	2	1	2	2	2	1	10	proceso	2	1	2	1	2	2	10	proceso	2	2	2	1	1	2	10	proceso	40	proceso
Muestra 5	1	2	2	1	1	1	8	inicio	1	2	2	2	1	2	10	proceso	1	1	2	1	2	1	8	inicio	1	2	2	1	1	1	8	inicio	34	inicio
Muestra 6	2	1	2	1	1	1	8	inicio	1	2	1	1	1	2	8	inicio	1	1	2	1	1	1	7	inicio	1	1	1	1	2	1	7	inicio	30	inicio
Muestra 7	1	2	1	1	1	1	7	inicio	1	2	1	2	1	1	8	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	1	1	2	1	1	1	7	inicio	28	inicio
Muestra 8	1	1	1	1	1	1	6	inicio	1	1	2	1	1	1	7	inicio	1	1	2	1	1	2	8	inicio	2	1	1	1	2	1	8	inicio	29	inicio
Muestra 9	1	2	1	1	1	1	7	inicio	1	2	1	1	1	2	8	inicio	1	1	1	1	1	2	7	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	28	inicio
Muestra 10	1	1	1	1	1	1	6	inicio	2	1	1	1	1	1	7	inicio	1	1	1	1	2	2	8	inicio	1	1	1	1	2	1	7	inicio	28	inicio
Muestra 11	1	1	2	1	1	2	8	inicio	2	1	1	1	1	1	7	inicio	1	1	1	1	2	1	7	inicio	1	2	1	1	1	1	7	inicio	29	inicio
Muestra 12	1	1	2	1	1	1	7	inicio	1	2	1	1	1	1	7	inicio	1	1	1	2	1	1	7	inicio	1	1	1	1	1	2	7	inicio	28	inicio
Muestra 13	1	1	1	1	1	1	6	inicio	1	2	1	1	1	1	7	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	25	inicio
Muestra 14	2	1	2	2	1	1	9	inicio	2	1	2	1	1	1	8	inicio	1	1	1	1	2	2	8	inicio	1	2	1	1	1	1	7	inicio	32	inicio
Muestra 15	1	2	2	2	2	1	10	proceso	1	2	1	2	2	2	10	proceso	2	2	2	1	2	1	10	proceso	1	2	2	1	2	2	10	proceso	40	proceso
Muestra 16	1	1	1	1	2	1	7	inicio	2	2	1	2	1	2	10	proceso	1	1	1	1	1	1	6	inicio	1	1	1	2	1	1	7	inicio	30	inicio
Muestra 17	1	2	1	2	1	2	9	inicio	1	2	1	2	2	1	9	inicio	2	1	1	2	1	1	8	inicio	1	1	2	1	1	1	7	inicio	33	inicio
Muestra 18	1	2	1	2	1	1	8	inicio	1	1	2	1	2	2	9	inicio	1	1	1	2	1	1	7	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	30	inicio
Muestra 19	1	1	2	2	1	1	8	inicio	1	1	1	2	1	2	8	inicio	1	2	1	2	1	2	9	inicio	1	2	1	2	2	2	10	proceso	35	inicio
Muestra 20	1	1	2	1	1	1	7	inicio	1	1	2	1	1	2	8	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	1	1	1	2	1	1	7	inicio	28	inicio
Muestra 21	1	1	2	1	1	1	7	inicio	1	1	2	1	1	2	8	inicio	2	1	1	1	2	1	8	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	29	inicio
Muestra 22	1	2	2	2	1	2	10	proceso	2	2	1	2	2	1	10	proceso	2	1	2	1	2	2	10	proceso	2	1	2	2	1	2	10	proceso	40	proceso
Muestra 23	1	1	2	1	1	2	8	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	2	1	1	2	1	1	8	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	28	inicio
Muestra 24	2	1	1	1	1	1	7	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	1	1	2	1	1	1	7	inicio	2	1	1	2	1	1	8	inicio	28	inicio
Muestra 25	1	2	1	1	1	1	7	inicio	1	2	1	2	1	1	8	inicio	1	1	1	1	1	1	6	inicio	2	1	1	2	1	1	8	inicio	29	inicio

Base de datos del postest

HABILIDADES SOCIALES - POSTEST																																		
Habilidades básicas de interacción social								Habilidades para hacer amigos								Habilidades relacionadas a las percepciones						Habilidades para relacionarse con los adultos						VAR						
	1	2	3	4	5	6	Σ	Nivel	7	8	9	10	11	12	Σ	Nivel	13	14	15	16	17	18	Σ	Nivel	19	20	21	22	23	24	Σ	Nivel	E	Nivel
Muestra 1	3	3	3	3	2	2	16	satisfactorio	2	2	2	3	2	2	13	proceso	2	3	2	3	3	3	16	satisfactorio	3	3	2	3	2	3	16	satisfactorio	61	satisfactorio
Muestra 2	3	3	3	3	3	2	17	satisfactorio	2	2	3	2	2	2	13	proceso	2	3	3	2	2	3	15	satisfactorio	3	3	3	3	3	3	18	satisfactorio	63	satisfactorio
Muestra 3	2	2	2	3	2	2	13	proceso	3	3	3	2	3	2	16	satisfactorio	2	2	2	3	2	3	14	satisfactorio	3	3	2	3	2	2	15	satisfactorio	58	satisfactorio
Muestra 4	3	3	3	3	2	2	16	satisfactorio	2	3	3	2	2	2	14	satisfactorio	2	2	2	3	2	3	14	satisfactorio	3	3	2	3	2	2	15	satisfactorio	59	satisfactorio
Muestra 5	3	3	3	2	2	2	15	satisfactorio	3	3	3	3	2	3	17	satisfactorio	2	3	3	2	2	3	15	satisfactorio	3	2	3	2	3	3	16	satisfactorio	63	satisfactorio
Muestra 6	3	2	3	2	2	2	14	satisfactorio	3	3	3	2	2	3	16	satisfactorio	2	2	3	2	2	2	13	proceso	3	3	2	3	3	3	17	satisfactorio	60	satisfactorio
Muestra 7	2	2	3	2	2	2	13	proceso	2	3	3	3	2	3	16	satisfactorio	2	2	2	2	2	3	13	proceso	2	2	2	2	2	3	13	proceso	55	proceso
Muestra 8	2	3	3	2	3	2	15	satisfactorio	3	3	3	2	2	3	16	satisfactorio	2	2	2	2	2	3	13	proceso	3	3	2	3	2	3	16	satisfactorio	60	satisfactorio
Muestra 9	3	3	3	3	2	2	16	satisfactorio	2	3	2	2	2	2	13	proceso	2	2	3	2	2	2	13	proceso	2	3	3	3	3	2	16	satisfactorio	58	satisfactorio
Muestra 10	2	3	3	3	2	2	15	satisfactorio	2	3	3	2	3	2	15	satisfactorio	2	2	3	2	2	3	14	satisfactorio	3	3	2	3	3	3	17	satisfactorio	61	satisfactorio
Muestra 11	3	3	3	2	2	3	16	satisfactorio	3	3	3	3	3	3	18	satisfactorio	2	3	2	2	2	2	13	proceso	3	2	3	2	2	3	15	satisfactorio	62	satisfactorio
Muestra 12	2	3	3	3	3	3	17	satisfactorio	3	3	3	3	2	3	17	satisfactorio	3	3	3	3	2	3	17	satisfactorio	2	3	3	3	3	2	16	satisfactorio	67	satisfactorio
Muestra 13	2	3	3	2	3	2	15	satisfactorio	3	3	3	3	2	3	17	satisfactorio	2	2	3	3	3	3	16	satisfactorio	3	3	3	3	3	3	18	satisfactorio	66	satisfactorio
Muestra 14	3	3	3	3	3	3	18	satisfactorio	3	3	3	3	3	3	18	satisfactorio	3	3	3	3	3	3	18	satisfactorio	2	2	3	2	2	2	13	proceso	67	satisfactorio
Muestra 15	2	3	3	3	3	3	17	satisfactorio	3	3	3	3	2	3	17	satisfactorio	2	3	3	3	3	3	17	satisfactorio	3	3	2	3	3	3	17	satisfactorio	68	satisfactorio
Muestra 16	2	3	3	3	3	2	16	satisfactorio	3	3	3	3	3	3	18	satisfactorio	3	3	3	3	2	3	17	satisfactorio	2	2	3	3	3	3	16	satisfactorio	67	satisfactorio
Muestra 17	3	3	3	3	2	2	16	satisfactorio	2	3	2	3	2	3	15	satisfactorio	2	3	2	2	2	3	14	satisfactorio	3	3	3	2	3	2	16	satisfactorio	61	satisfactorio
Muestra 18	2	2	3	2	2	2	13	proceso	3	3	3	3	2	3	17	satisfactorio	2	3	2	2	2	2	13	proceso	2	2	2	3	2	3	14	satisfactorio	57	satisfactorio
Muestra 19	2	3	2	2	2	2	13	proceso	3	3	3	3	2	2	16	satisfactorio	2	3	2	3	2	3	15	satisfactorio	3	3	3	2	3	3	17	satisfactorio	61	satisfactorio
Muestra 20	3	2	3	3	2	2	15	satisfactorio	2	2	2	2	2	3	13	proceso	2	3	3	2	2	3	15	satisfactorio	3	3	3	3	3	3	18	satisfactorio	61	satisfactorio
Muestra 21	3	2	3	3	2	2	15	satisfactorio	3	3	2	3	2	3	16	satisfactorio	3	3	2	3	2	3	16	satisfactorio	3	3	3	3	3	2	17	satisfactorio	64	satisfactorio
Muestra 22	2	3	3	3	2	2	15	satisfactorio	3	3	3	3	2	2	16	satisfactorio	2	2	2	2	2	2	12	proceso	2	2	2	2	2	2	12	proceso	55	proceso
Muestra 23	3	2	3	3	2	2	15	satisfactorio	2	3	3	2	2	3	15	satisfactorio	2	2	2	3	2	2	13	proceso	3	3	3	3	3	2	17	satisfactorio	60	satisfactorio
Muestra 24	3	2	3	3	3	2	16	satisfactorio	3	3	3	3	3	3	18	satisfactorio	3	2	3	2	3	3	16	satisfactorio	2	2	3	2	2	3	14	satisfactorio	64	satisfactorio
Muestra 25	3	2	3	2	3	2	15	satisfactorio	2	2	2	2	3	2	13	proceso	2	3	2	3	2	3	15	satisfactorio	3	3	3	3	2	3	17	satisfactorio	60	satisfactorio

TALLER N° 01

NOS CONOCEMOS POR MEDIO DE JUEGOS DE PRESENTACIÓN

DATOS GENERALES:

DIRECTOR	Juana Arenas Perca
DOCENTE	Jailer Chinchay Capeshi
GRADO	1ro a 6to grado
FECHA	11/11/2024

DATOS ESPECÍFICOS:

OBJETIVO	Fomentar el conocimiento mutuo, la integración y el desarrollo de habilidades de cooperación y comunicación en niños de 6 a 11 años a través de juegos cooperativos, promoviendo valores como el respeto, la empatía y el trabajo en equipo.
DURACION	90 minutos
EDAD	De 6 a 11 años
PARTICIPANTES	25 estudiantes

SECUENCIA DIDACTICA:

Momento	Descripción	Materiales	Tiempo
Inicio	Saludo y bienvenida: Se da la bienvenida a los niños y se explica brevemente el propósito del taller (presentarse y fomentar el trabajo en equipo y la cooperación). Se da una explicación breve de las reglas: Se les recuerda la importancia de respeto, seguridad y apoyo mutuo. Se explica que el objetivo no es competir, sino colaborar y divertirse. Dinámica rompehielos: Se realiza una actividad breve para que los niños se relajen y se preparen para el taller.		10 minutos
Desarrollo	Juego 01: La telaraña de nombres Los niños forman un círculo. El facilitador sostiene el ovillo de lana y dice su nombre y una cualidad o algo que le gusta hacer. Luego, lanza el ovillo a otro niño sin soltar el extremo, de modo que el hilo empiece a formar una "telaraña". Cada niño que recibe el ovillo dice su nombre y una cualidad, y lo lanza a otro participante hasta que todos hayan participado. Al final, se observa la red creada, explicando cómo todos están conectados y forman un equipo. Juego 02: Me pica aquí Nos ponemos todas en círculo de forma que no estemos muy separadas. Recordamos las diferentes partes del cuerpo y sus nombres. Pregunto: ¿A alguien le pica la oreja? ¿A alguien le pica la cara? ¿A alguien le pica la pierna? Después la primera persona dice: "Me llamo Lorena y me pica la	Ovillo de lana o rafia	

	<p>cabeza" (se rasca la cabeza). ¿Por favor, me rascas? (Dirigiéndose a quien está a su lado)</p> <p>La compañera la rasca donde dijo. Y Lorena se lo agradece a la manera como lo hacemos en mi pueblo diciendo: Gracias, cariño. La compañera dice: "Me llamo Lía y me pica el hombro" (se rasca ahí). Por favor ¿me ayudas? (Dirigiéndose a la que está al otro lado) Cuando la compañera del otro lado la rasca le dice: Gracias, cariño. Así siguen hasta que han dicho su nombre todas y todos. Si no les pica nada, les decimos que se lo imaginen o pasamos a otra niña.</p> <p>Juego 03: Ki kiri ki Hacen una ronda en el patio. El facilitador pregunta: ¿Cómo hace la vaca? Y dice: Muuuu... (Colocando dos cuernos en la frente) Emilio está aquí. Ahora se da el nombre de otro animal diciendo: ¿Cómo hace el gallo? y el primer niño dice: Kikiriki... haciendo alguna mímica, y luego dice su nombre, por ejemplo: Miguel Ángel está aquí. Seguimos así hasta que todo el grupo ha dicho su nombre haciendo cambiar de animal cada vez que se cambia de niño.</p> <p>Juego 04: Nombre y rueda la pelota. Todos en círculo sentados en el suelo. Uno pasa la pelota a alguien que esté lejos haciéndola rodar por el suelo y diciendo su propio nombre. Cuando han hecho todos el ejercicio lo repetimos de nuevo. Esta vez al pasar la pelota, en lugar de decir el propio nombre, cada niña dice el nombre de la persona a la que pasa la pelota. Se sigue así hasta que todas hayan participado en la actividad. Nos cambiamos de sitio y repetimos el ejercicio si hay tiempo.</p>		
Cierre	<p>REFLEXION:</p> <p>¿Qué les pareció los juegos? ¿Cuándo necesitamos algo lo decimos? ¿Pedimos ayuda? ¿Damos las gracias con amabilidad a las personas que nos ayudan? ¿Qué les gustó más? ¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo? ¿Cómo se sintieron al ayudar y ser ayudados? Conclusión y despedida: Explicar cómo estos juegos pueden ayudar en el día a día a trabajar mejor con los demás. Despedida: Agradecer a los niños por participar y recordarles la importancia de seguir cooperando en sus actividades diarias.</p>		



Juan Arenas Peres
JUAN ARENAS PERES
 DIRECTORA

[Handwritten signature]

TALLER N° 02

NOS CONOCEMOS MÁS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

DATOS GENERALES:

DIRECTOR	Juana Arenas Perca
DOCENTE	Jailer Chinchay Capeshi
GRADO	1ro a 6to grado
FECHA	13/11/2024

DATOS ESPECÍFICOS:

OBJETIVO	Fomentar el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, la confianza mutua y el respeto por las ideas de los demás, a través de actividades lúdicas que promuevan la colaboración, el aprendizaje conjunto y la resolución de problemas en un ambiente de cooperación para que se conozcan mejor.
DURACION	90 minutos
EDAD	De 6 a 11 años
PARTICIPANTES	25 estudiantes

SECUENCIA DIDACTICA:

Momento	Descripción	Materiales	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA Saludo y bienvenida: Se da la bienvenida a los niños y se explica brevemente el propósito del taller (conocerse más a fondo y fomentar el trabajo en equipo y la cooperación). Se da una explicación breve de las reglas: Se les recuerda la importancia de respeto, seguridad y apoyo mutuo. Se explica que el objetivo no es competir, sino colaborar y divertirse. Dinámica rompehielos: Se realiza una actividad breve para que los niños se relajen y se preparen para el taller.		10 minutos
Desarrollo	Juego 01: El teléfono malogrado Objetivo: Fomentar la comunicación efectiva y la colaboración entre los estudiantes. Materiales: Ninguno, solo el grupo de niños. Desarrollo: <ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes se organizan en un círculo.• El facilitador susurra una frase (por ejemplo, "El sol brilla sobre el campo") a la primera persona del círculo.• Esa persona debe transmitir la misma frase a la siguiente sin decirlo en voz alta, solo usando gestos o mímica.	Ninguno	70 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> • Al final del círculo, la última persona debe decir en voz alta lo que entendió. • El grupo discute las diferencias entre la frase original y la final, enfocándose en cómo los gestos y la colaboración pudieron haber afectado la transmisión del mensaje. <p>Juego 02: Caza del tesoro Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y la resolución conjunta de problemas. Materiales: Pequeños objetos o pistas escondidas, papel y lápiz. Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador prepara una serie de pistas que llevarán a los estudiantes a diferentes lugares donde están escondidos los objetos (pueden ser símbolos, palabras o pequeños objetos). • Los estudiantes se dividen en equipos. Cada equipo tiene que resolver una pista juntos para avanzar al siguiente nivel. • Para cada pista, deben comunicarse, colaborar y compartir ideas hasta dar con la solución. • El equipo que encuentre todos los objetos primero será el ganador, pero el foco está en la colaboración, no en la competencia. <p>Reflexión: Este taller fomenta la importancia de conocerse y trabajar como un equipo para resolver problemas y avanzar hacia un objetivo común.</p> <p>Juego 03: La torre de la amistad Objetivo: Desarrollar habilidades de resolución de problemas y cooperación. Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se dividen en equipos pequeños y se les da una cantidad limitada de bloques. • El objetivo es construir una torre lo más alta posible en un tiempo determinado, pero con una regla: cada miembro del equipo solo puede usar una mano. • Mientras construyen, deben comunicarse constantemente para asegurarse de que la torre sea estable y crezca de manera efectiva. • Al final, se mide la altura de las torres, pero lo más importante es cómo trabajaron juntos para alcanzar el objetivo. <p>Reflexión: Este taller enseña la importancia de la comunicación, la cooperación y la toma de decisiones en grupo.</p> <p>Juego 04: nombre y rueda la pelota. Objetivo: Conocerse mejor y fomentar el trabajo en equipo. Materiales: Diversos tipo de ropa y accesorios como lentes, reloj, etc. Desarrollo: Se escogen cuatro niñas/niños que se pondrán al frente de la clase. Estos niñas se ponen sus abrigos, gorros, bufandas, gafas, goma</p>	<p>Lápices, papeles, objetos</p> <p>Bloques de construcción (como Lego o cubos de madera).</p>	
--	---	--	--

	<p>del pelo, guantes y mochilas. El resto observará detenidamente qué ropa llevan puesta.</p> <p>Ahora pedimos a todo el grupo que cierre los ojos y cambiamos a las niñas elegidas sus ropas poniendo a cada una ropas de otra. Ahora se abren los ojos y las niñas dirán qué cambios hubo y a quién pertenece cada prenda de ropa.</p> <p>Lo repetiremos con otras niñas y niños. Podemos decir a todo el grupo que se ponga la ropa que ha llevado. Después cierran los ojos y les intercambiamos diferentes prendas de vestir.</p> <p>Al abrir los ojos, contarán los cambios que van descubriendo.</p> <p>Reflexión: ¿Alguna vez os habéis puesto la ropa de otra persona? ¿Cómo os sentís con la ropa de alguna otra persona? ¿Os habéis equivocado de ropa alguna vez?</p>	Pelota	
Cierre	<p>REFLEXION:</p> <p>¿Qué les pareció los juegos? ¿Cuándo necesitamos algo lo decimos? ¿Pedimos ayuda? ¿Damos las gracias con amabilidad a las personas que nos ayudan?</p> <p>¿Qué les gustó más?</p> <p>¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo?</p> <p>¿Cómo se sintieron al ayudar y ser ayudados?</p> <p>Conclusión y despedida: Explicar cómo estos juegos pueden ayudar en el día a día a trabajar mejor con los demás.</p> <p>Despedida: Agradecer a los niños por participar y recordarles la importancia de seguir cooperando en sus actividades diarias.</p>		10 minutos



TALLER N° 03

ELIMINAMOS LAS TENSIONES A TRAVES DE LOS JUEGOS DE DISTENSION

DATOS GENERALES:

DIRECTOR	Juana Arenas Perca
DOCENTE	Jailer Chinchay Capeshi
GRADO	1ro a 6to grado
FECHA	15/11/2024

DATOS ESPECÍFICOS:

OBJETIVO	Promover la relajación y la socialización entre los estudiantes mediante juegos cooperativos que permitan reducir tensiones y fomentar el disfrute sin competencias.
DURACION	90 minutos
EDAD	De 6 a 11 años
PARTICIPANTES	25 estudiantes

SECUENCIA DIDACTICA:

Momento	Descripción	Materiales	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA Saludo y bienvenida: Se da la bienvenida a los niños y se explica brevemente el propósito del taller (soltar las tensiones fomentar el trabajo en equipo y la cooperación). EXPLICACION DE REGLAS Se da una explicación breve de las reglas: Se les recuerda la importancia de respeto, seguridad y apoyo mutuo y respetar los pasos para jugar cada juego. Se explica que el objetivo no es competir, sino colaborar y divertirse. Dinámica rompehielos: Se realiza una actividad breve para que los niños se relajen y se preparen para el taller.		10 minutos
Desarrollo	Juego 01: Adivinar acciones Énfasis: Distensión. Coeficiente de cooperación: Se ubica a los estudiantes en un lugar visible. El docente explica que el juego consistirá en realizar gestos y movimientos y los demás deberán de adivinar lo que hace preguntándoles ¿Qué estoy haciendo? Lavarme las manos,	Ninguno	70 minutos

	<p>peinarme, leer un libro, coser, barrer, pasear al perro, tocar un instrumento musical, ir a caballo, imitar diferentes animales, imitar profesiones, hablar por teléfono, imitar los gestos de una alumna,</p> <p>Luego se les anima a que ellos hagan adivinanzas de ACCIONES, sobre las cosas que hacemos. En este juego se estudiará los verbos.</p> <p>Esta actividad se puede hacer de forma improvisada cuando la clase no está muy centrada y queremos llamar la atención.</p> <p>Juego 02: VIAJE A LA SELVA. Énfasis: Distensión, relajación. Coeficiente de cooperación: Se les pido que se sienten cómodamente en su silla, que imiten los gestos que el docente realice e intenten adivinar lo que pasa. Esta es una actividad de expresión corporal. Se les cuento muy poquitas cosas. Lo que está redactado es para expresarlo con gestos, con mímica y alguna que otra palabra de apoyo. Estoy durmiendo. . . Suenan el despertador. . . Me levanto de la cama. . . Me estiro. . . Me voy al baño y me ducho. . . Me pongo la ropa ordinaria. . . Cojo la maleta y me voy de casa. Voy al aeropuerto. . . Tomo un avión. . . Vuelo. . . Llego a la selva. . . . Voy en coche conduciendo. . . Me pongo las gafas. . . . Veo el horizonte. . . y los animales. . . la jirafa. . . La hago una foto Veo al elefante. . . Le hago una foto. . . . Veo un río, me miro en el agua . . . Veo un cocodrilo y le hago una foto. . . Hay un árbol con fruta . . . y cojo una de lo alto del árbol . . . Me seco el sudor. . . me tumbo a dormir la siesta mientras hace calor.</p> <p>Se puede imaginar otras anécdotas que irán imitando. Se les pregunta qué han entendido. Algunos niños voluntarios pueden repetir el cuento con gestos o inventar algo más.</p> <p>Juego 03: El Globo Viajero Descripción: Distensión Todos los estudiantes deben trabajar juntos para mantener uno o varios globos en el aire sin que caiga al suelo. Regla: Nadie puede tocar el globo dos veces consecutivas. Para cada toque, deben decir una palabra positiva (por ejemplo: "amistad", "alegría", pueden usar otras). Variante: Agregar más globos para aumentar la cooperación. Propósito educativo: Fomentar la cooperación y atención grupal. Estimular el movimiento físico y la interacción de manera divertida.</p> <p>Juego 04: La Tela Mágica Descripción:</p>	<p>Ninguno</p> <p>Globos</p>	
--	---	------------------------------	--

	<p>Los estudiantes forman grupos de 5-6 personas incorporando de 1ro a 6to grado y sostienen una tela o manta estirada. Se coloca un objeto ligero (como una pelota pequeña) en el centro de la tela. El equipo debe mover la tela de forma que el objeto no caiga, pero lo suficientemente rápido para mantener la atención. Variante: Cambiar el objeto por globos u otros elementos suaves.</p> <p>Propósito educativo: Estimular el trabajo en equipo. Promover la coordinación y la concentración.</p>	Una tela o manta grande.	
Cierre	<p>REFLEXION: ¿Qué les pareció los juegos? ¿Cuándo necesitamos algo lo decimos? ¿Pedimos ayuda? ¿Damos las gracias con amabilidad a las personas que nos ayudan? ¿Qué les gustó más? ¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo? ¿Cómo se sintieron al ayudar y ser ayudados? Conclusión y despedida: Explicar cómo estos juegos pueden ayudar en el día a día a trabajar mejor con los demás y a relajarse. Despedida: Agradecer a los niños por participar y recordarles la importancia de seguir cooperando en sus actividades diarias.</p>		10 minutos



Juana Arenas Perca
Juana Arenas Perca
DIRECTORA

[Handwritten signature]

TALLER N° 04

DESPRENDEMOS NUESTRA ENERGIA MEDIANTE JUEGOS DE RECREACION

DATOS GENERALES:

DIRECTOR	Juana Arenas Perca
DOCENTE	Jailer Chinchay Capeshi
GRADO	1ro a 6to grado
FECHA	18/11/2024

DATOS ESPECÍFICOS:

OBJETIVO	OBJETIVO GENERAL Fomentar un ambiente de diversión, participación activa y canalización de energía entre los estudiantes mediante actividades lúdicas no competitivas. OBJETIVOS ESPECIFICOS 1. Ayudar a los estudiantes a liberar energía física de manera saludable y controlada. 2. Promover la interacción grupal en un ambiente inclusivo y no competitivo. 3. Reducir la violencia o conductas agresivas a través de juegos constructivos.
DURACION	90 minutos
EDAD	De 6 a 11 años
PARTICIPANTES	25 estudiantes

SECUENCIA DIDACTICA:

Momento	Descripción	Materiales	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA Saludo y bienvenida: Se da la bienvenida a los niños y se explica brevemente el propósito del taller (soltar la energía y trabajar de manera cooperativa el trabajo en equipo y la cooperación). EXPLICACION DE REGLAS Se da una explicación breve de las reglas: Se les recuerda la importancia de respeto, seguridad y apoyo mutuo y respetar los pasos para jugar cada juego. Se explica que el objetivo no es competir, sino colaborar y divertirse. Dinámica rompehielos: Se realiza una actividad breve para que los niños se relajen y se preparen para el taller. Los estudiantes se toman de las manos formando un círculo. El facilitador comienza diciendo: "Yo tengo una bomba de energía, la paso a mi compañero (nombre del estudiante)" y simula pasarle una corriente con un movimiento de manos.		10 minutos

	El estudiante mencionado recibe la "bomba de energía" y la pasa al siguiente, haciendo lo mismo. Se aumenta la velocidad para despertar el entusiasmo.		
Desarrollo	<p>Juego 01: La Ola del Relámpago Descripción: Los estudiantes se agrupan en filas (puede ser una o varias según el espacio). Deber haber un círculo rojo al inicio de cada fila donde el primer estudiante se ubicará seguido de los demás. El facilitador menciona "relámpago" y el estudiante del inicio de la fila debe correr hacia el final dando una palmada al siguiente estudiante, quien repetirá la acción acercándose al círculo rojo y repitiendo lo mismo hasta que todos hayan participado. Variante: Cambiar las acciones (por ejemplo: saltar, girar, o imitar un animal mientras corren). Propósito educativo: Liberar energía acumulada mediante el movimiento. Estimular la coordinación grupal y la diversión.</p> <p>Juego 02: El Torbellino Energético Materiales: Música alegre o tambor. Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se mueven libremente por el espacio al ritmo de la música o un tambor. • Cuando la música se detiene, deben formar rápidamente grupos de un número indicado por el facilitador (por ejemplo, grupos de 3, de 5). • Los que se quedan fuera deben realizar una acción divertida (como dar una vuelta o hacer un sonido gracioso) para integrarse al siguiente grupo. <p>Propósito educativo: Fomentar la integración y rapidez de pensamiento en un entorno no competitivo. Canalizar energía mediante movimientos espontáneos.</p> <p>Juego 03: El Globo Explosivo Materiales: Un globo por grupo (si hay varios grupos). Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se dividen en pequeños grupos (5 por grupo). • Cada grupo recibe un globo y debe mantenerlo en el aire usando solo ciertas partes del cuerpo (como la cabeza, los codos o los pies). • Se cambia la parte del cuerpo después de 2-3 minutos. <p>Propósito educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorecer la cooperación y liberar energía en un ambiente dinámico. • Estimular la creatividad para cumplir con la consigna. <p>Juego 04: La Carrera del Tren Divertido Materiales: Ninguno. Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se dividen en equipos de 5-6 personas. • Cada equipo forma un "tren" colocando sus manos sobre los hombros del compañero que tienen adelante. 	Ninguno	70 minutos
		Música	
		Globos	

	<ul style="list-style-type: none"> • El facilitador da una consigna divertida para que el tren avance (por ejemplo, "como un cangrejo," "saltando en un pie," "dando vueltas" o "como si estuvieran en cámara lenta"). • Los trenes deben moverse alrededor del espacio siguiendo las instrucciones sin soltarse • Variante: Cambiar al líder del tren para que todos tengan la oportunidad de guiar al grupo. <p>Propósito educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estimular la creatividad y el trabajo en equipo. • Liberar energía mediante movimientos físicos dinámicos. 	Ninguno	
Cierre	<p>REFLEXION:</p> <p>¿Qué les pareció los juegos energizantes? ¿Cuándo necesitamos algo lo decimos? ¿Pedimos ayuda? ¿Damos las gracias con amabilidad a las personas que nos ayudan?</p> <p>¿Qué les gustó más?</p> <p>¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo?</p> <p>¿Cómo se sintieron al ayudar y ser ayudados?</p> <p>Conclusión y despedida: Explicar cómo estos juegos pueden ayudar en el día a día a trabajar mejor con los demás y a relajarse.</p> <p>Despedida: Agradecer a los niños por participar y recordarles la importancia de seguir cooperando en sus actividades diarias.</p>	10 minutos	



Juana Arenas Perca
 Juana Arenas Perca
 DIRECTORA

[Handwritten signature]

TALLER N° 05

PROMOVEMOS LA CONFIANZA POR MEDIO DE LOS JUEGOS DE EXPRESION CORPORAL

DATOS GENERALES:

DIRECTOR	Juana Arenas Perca
DOCENTE	Jailer Chinchay Capeshi
GRADO	Iro a 6to grado
FECHA	20/11/2024

DATOS ESPECÍFICOS:

OBJETIVO	OBJETIVO GENERAL: Fortalecer la confianza mutua y la cooperación entre los estudiantes mediante juegos que requieran apoyo y compromiso grupal. OBJETIVOS ESPECIFICOS: Fomentar la confianza interpersonal a través de actividades lúdicas. Promover el trabajo en equipo y la empatía en un ambiente seguro y respetuoso. Facilitar experiencias positivas que refuercen la cohesión grupal.
DURACION	90 minutos
EDAD	De 6 a 11 años
PARTICIPANTES	25 estudiantes

SECUENCIA DIDACTICA:

Momento	Descripción	Materiales	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA Saludo y bienvenida: Se da la bienvenida a los niños y se explica brevemente el propósito del taller Propósito: Hoy realizaremos juegos en los que aprenderemos a confiar más en nuestros compañeros. Esto nos ayudará a sentirnos más unidos como grupo EXPLICACION DE REGLAS Se da una explicación breve de las reglas: Se les recuerda la importancia de respeto, seguridad y apoyo mutuo y respetar los pasos para jugar cada juego. Se explica que el objetivo no es competir, sino colaborar y divertirse. Dinámica de presentación: "Confío en ti" Los estudiantes se colocan en parejas. Cada uno comparte con su compañero una cualidad positiva que crea que puede aportar al equipo (por ejemplo: "Soy bueno escuchando" o "Soy creativo"). El facilitador refuerza que en este taller trabajaremos confiando en las habilidades y el apoyo de los demás.	Ninguno	10 minutos

Desarrollo	<p>Juego 01: Armandos el cuerpo humano Materiales: Cubre ojos, el cuerpo humano en 6 partes Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes forman grupos de 6 en fila • El primer estudiante se cubre los ojos y debe llevar cada parte del cuerpo humano y colocarlo en la posición respectiva en una silueta vacía ubicada a 10 o 15 metros de donde se encuentra la fila. • Los demás miembros del grupo deberán guiar al estudiante y orientarlo para que llegue y coloque en el lugar apropiado de la silueta cada parte del cuerpo. • Después de culminar el primer estudiante, el resto de los niños miembros del grupo deberán realizar lo mismo <p>□ Propósito educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la confianza en el grupo y la seguridad emocional. • Generar empatía y cuidado mutuo. <p>Juego 02: Camina con mis ojos Materiales: Pañuelos o vendas para los ojos. Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se colocan en parejas. Uno tiene los ojos vendados y el otro lo guía por un recorrido sencillo (dentro del aula o en un espacio abierto). • El guía debe definir un lugar hacia donde guiará al su compañeros. Puede usar solo palabras para orientar a su compañero (por ejemplo: "gira a la derecha," "un paso adelante"). • Cambian roles después de unos minutos. <p>Propósito educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la confianza en el compañero y en las indicaciones recibidas. • Estimular la comunicación efectiva y el trabajo en equipo. <p>Juego 03: Encuentra el objeto Materiales: Pañuelo o venda para cada grupo Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se dividen en pequeños grupos (5 por grupo). • Cada grupo recibe una venda que la tendrá que poner a un representante. • El docente colocará un objeto al azar, por ejemplo una tiza, y pedirá a los que tienen los ojo cubiertos que encuentren la tiza. • Antes de que empiecen a buscarla, se les dará 5 vueltas y empieza el juego. Los demás miembros de su equipo deberán cooperar en guiar a su representante a encontrar la tiza direccionándolo. Gana el equipo que obtenga la tiza. 	<p>Venda o cubre ojos Silueta de cuerpo humano Partes del cuerpo humano Limpia tipo</p> <p>Pañuelo o venda para los ojos.</p> <p>Globos</p>	<p>70 minutos</p>
-------------------	--	--	-------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego se intercambia por otro miembro y se repite el proceso con otro objeto • Se cambia la parte del cuerpo después de 2-3 minutos. <p>Propósito educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorecer la cooperación y generar la confianza en un ambiente dinámico. • Estimular la direccionalidad para cumplir con la consigna. 		
Cierre	<p>REFLEXION:</p> <p>¿Qué les pareció los juegos de confianza? ¿Cuándo necesitamos algo lo decimos? ¿Pedimos ayuda? ¿Damos las gracias con amabilidad a las personas que nos ayudan? ¿Qué les gustó más? ¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo? ¿Cómo se sintieron al ayudar y ser ayudados?</p> <p>Conclusión y despedida: Explicar cómo estos juegos de confianza pueden ayudar en el día a día a trabajar mejor con los demás y a sentirse seguros.</p> <p>Despedida: Agradecer a los niños por participar y recordarles la importancia de seguir cooperando en sus actividades diarias.</p>		10 minutos



Juana Arenas Perca
 Juana Arenas Perca
 DIRECTORA

[Handwritten signature]

TALLER N° 06

PROMOVEMOS EL TRABAJO COOPERATIVO MEDIANTE LOS JUEGOS DE CONTACTO

DATOS GENERALES:

DIRECTOR	Juana Arenas Perca
DOCENTE	Jailer Chinchay Capeshi
GRADO	1ro a 6to grado
FECHA	22/11/2024

DATOS ESPECÍFICOS:

OBJETIVO	Objetivo General: Fortalecer la confianza, seguridad y cooperación entre los estudiantes mediante juegos que impliquen contacto físico respetuoso y trabajo en equipo. Objetivos Específicos: <ol style="list-style-type: none">1. Promover la confianza mutua a través del contacto físico respetuoso.2. Generar cohesión grupal mediante la interacción lúdica.3. Reforzar el reconocimiento y aceptación del propio cuerpo y del espacio compartido.
DURACION	90 minutos
EDAD	De 6 a 11 años
PARTICIPANTES	25 estudiantes

SECUENCIA DIDACTICA:

Momento	Descripción	Materiales	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA Saludo y bienvenida: Se da la bienvenida a los niños y se explica brevemente el propósito del taller Propósito: Hoy realizaremos juegos de contacto físico en los que aprenderemos trabajar de manera cooperativa. Esto nos ayudará a sentirnos más unidos como equipo. EXPLICACION DE REGLAS Se da una explicación breve de las reglas: Se les recuerda la importancia de respeto, seguridad y apoyo mutuo y respetar los pasos para jugar cada juego. Se explica que el objetivo no es competir, sino colaborar y divertirse. Dinámica inicial: "El saludo del equipo" • Los estudiantes caminan por el espacio y, al escuchar una señal (por ejemplo, una palmada), deben saludar a la		10 minutos

	<p>persona más cercana con una acción distinta (choque de manos, saludo con los pies, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les recuerda que el contacto físico será parte de las actividades, reforzando la importancia del respeto mutuo. 		
Desarrollo	<p>Juego 01: La silla humana Juego 1: La Silla Humana (15 minutos) Materiales: Ninguno. Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Los estudiantes forman un círculo y se colocan hombro con hombro. ○ A la señal del facilitador, deben sentarse al mismo tiempo sobre las piernas del compañero que tienen detrás, formando una "silla humana." ○ Intentan mantenerse en esta posición durante unos segundos, aumentando el tiempo según el grupo. <p>Propósito educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Fomentar la confianza en el apoyo físico de los compañeros. ○ Estimular la sincronización y el trabajo en equipo. <p>Juego 02: El dragón cooperativo Materiales: Cabeza de un dragón Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes forman una fila colocando las manos en los hombros del compañero que tienen adelante, simulando un dragón. • El "dragón" debe moverse de manera coordinada siguiendo las indicaciones del facilitador, como "gira a la derecha," "salta," o "avanza rápido." Sin soltarse de los demás miembros que conforman el dragón. • Variante: Los últimos de la fila pueden cambiar posición y ser el "rabo" del dragón y luego la "cabeza," deben trabajar juntos para que el dragón no se rompa y haga los movimiento de manera coordinada <p>Propósito educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reforzar la coordinación grupal y la confianza mutua. • Promover la integración a través del contacto físico. <p>Juego 03: El tren en equilibrio Materiales: Ninguno. Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Los estudiantes forman equipos de 6 personas. ○ Cada equipo se coloca en fila, con cada miembro sujetando la cintura del compañero delante. ○ Deben desplazarse juntos por un recorrido marcado por una serie de obstáculos que les permitan saltar, girar moverse de una lado a otro, pasar por encima de objetos, sin soltarse ni perder el equilibrio. <p>Propósito educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo. ○ Reforzar la confianza en los movimientos del grupo. 	<p>Ninguno</p> <p>Cabeza de dragón</p> <p>Ninguno</p>	<p>70 minutos</p>

Cierre	<p>REFLEXION:</p> <p>¿Qué les pareció los juegos de contacto? ¿Cuándo necesitamos algo lo decimos? ¿Pedimos ayuda? ¿Damos las gracias con amabilidad a las personas que nos ayudan? ¿Qué les gustó más?</p> <p>¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo?</p> <p>¿Cómo se sintieron al ayudar y ser ayudados?</p> <p>Conclusión y despedida: Explicar cómo estos juegos de contacto pueden ayudar en el día a día a trabajar mejor con los demás y a sentirse seguros.</p> <p>Despedida: Agradecer a los niños por participar y recordarles la importancia de seguir cooperando en sus actividades diarias.</p>		10 minutos



Juana ARECA
 Juana Arenas Perca
 DIRECTORA

[Handwritten signature]

TALLER N° 07

PROMOVEMOS EL TRABAJO COOPERATIVO MEDIANTE LOS JUEGOS DE ANIMACIÓN

DATOS GENERALES:

DIRECTOR	Juana Arenas Perca
DOCENTE	Jailer Chinchay Capeshi
GRADO	1ro a 6to grado
FECHA	25/11/2024

DATOS ESPECÍFICOS:

OBJETIVO	Objetivo General: Fortalecer la cohesión grupal y la expresión de afectos positivos hacia los demás mediante juegos cooperativos que involucren contacto físico respetuoso. Objetivos Específicos: 1. Fomentar la confianza y el respeto mutuo durante actividades de contacto físico. 2. Promover la expresión de afectos positivos y empatía hacia los compañeros. 3. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo en un ambiente lúdico.
DURACION	90 minutos
EDAD	De 6 a 11 años
PARTICIPANTES	25 estudiantes

SECUENCIA DIDACTICA:

Momento	Descripción	Materiales	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA Saludo y bienvenida: Se da la bienvenida a los niños y se explica brevemente el propósito del taller Propósito: Hoy vamos a trabajar juntos para expresar afecto y respeto hacia los demás a través de actividades divertidas que nos ayudarán a fortalecer nuestra unión como grupo EXPLICACION DE REGLAS Se da una explicación breve de las reglas: Se les recuerda la importancia de respeto, seguridad y apoyo mutuo y respetar los pasos para jugar cada juego. Se explica que el objetivo no es competir, sino colaborar y divertirse. Dinámica inicial: "El saludo del equipo" <ul style="list-style-type: none">Los estudiantes se mueven libremente por el espacio. Al escuchar una señal, buscan a un compañero al que saludarán con un gesto afectuoso (un choque de manos, una palmada		10 minutos

	en el hombro, etc.), acompañado de una frase positiva como "Gracias por ser mi amigo" o "Eres importante para el grupo."		
Desarrollo	<p>Juego 1: La Telaraña de Afectos Descripción: Los estudiantes se sientan en círculo. El facilitador inicia sujetando el ovillo y lanza el extremo a un compañero mientras le dice algo positivo, como "Gracias por siempre ayudarme." El estudiante que recibe el ovillo hace lo mismo con otro compañero, sujetando el hilo antes de lanzarlo. Al final, se forma una "telaraña" que representa los vínculos afectivos del grupo. Propósito educativo: Fomentar la expresión de afectos positivos y la conexión entre compañeros.</p> <p>Juego 2: El Nudo Humano Descripción: Los estudiantes se colocan en círculo y se toman de las manos al azar con compañeros que no estén junto a ellos. El grupo debe trabajar en equipo para deshacer el "nudo" sin soltarse de las manos. Variante: Al final, cada estudiante puede compartir cómo se sintió durante la actividad. Propósito educativo: Estimular el trabajo en equipo y la cercanía grupal. Reforzar la importancia de la comunicación y la paciencia.</p> <p>Juego 3: El Abrazo Grupal con Mensajes Descripción: El grupo se reúne en un gran abrazo grupal mientras el facilitador da consignas como: "Mientras abrazamos, pensemos en algo positivo que queremos para el grupo." "Digan en voz baja algo que admiren de sus compañeros." Se pueden agregar frases breves y positivas en voz alta al finalizar. Propósito educativo: Promover la expresión de afectos positivos de forma directa y respetuosa.</p> <p>Juego 4: Un aplauso Descripción: Los estudiantes se colocan en círculo. El docente pregunta: ¿Han aplaudido alguna vez a alguien? Los estudiantes brindan sus opiniones El docente pregunta a un estudiante ¿Qué has hecho bien esta mañana? El estudiante responde: He hecho bien un dibujo.</p>	<p>Un ovillo de lana o cuerda ligera.</p> <p>Ninguno</p> <p>Ninguno</p>	<p>70 minutos</p>

	<p>El docente: Pues vamos a darle un aplauso todos. (Todas aplauden)</p> <p>Y tú, estudiante 2 ¿qué has hecho bien esta mañana? El responde: He recogido las construcciones. Educadora: Vamos a darle un aplauso</p> <p>Seguimos así con todos los niños y niñas. También podemos aplaudir al grupo entero cuando todo el grupo hace algo bien.</p> <p>Propósito educativo:</p> <p>Les explicamos que a veces necesitamos un aplauso para poder seguir adelante. Les animamos a que pidan un aplauso al grupo cuando vean que lo necesitan.</p>	Ninguno	
Cierre	<p>REFLEXION:</p> <p>¿Qué les pareció los juegos de estima? ¿Cuándo necesitamos algo lo decimos? ¿Pedimos ayuda? ¿Damos las gracias con amabilidad a las personas que nos ayudan?</p> <p>¿Qué les gustó más?</p> <p>¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo?</p> <p>¿Cómo se sintieron al ayudar y ser ayudados?</p> <p>Conclusión y despedida: Explicar cómo estos juegos de estima pueden ayudar en el día a día a trabajar mejor con los demás y a sentirse seguros.</p> <p>Despedida: Agradecer a los niños por participar y recordarles la importancia de seguir cooperando en sus actividades diarias.</p>		10 minutos



Juana Arenas Perca
 Juana Arenas Perca
 DIRECTORA

[Handwritten signature]

TALLER N° 08

PROMOVEMOS EL TRABAJO EN EQUIPO MEDIANTE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

DATOS GENERALES:

DIRECTOR	Juana Arenas Perca
DOCENTE	Jailer Chinchay Capeshi
GRADO	1ro a 6to grado
FECHA	27/11/2024

DATOS ESPECÍFICOS:

OBJETIVO	Objetivo General: Fomentar el trabajo en equipo mediante juegos cooperativos, fortaleciendo habilidades sociales como la empatía, la comunicación y la cooperación. Objetivos Específicos: 1. Estimular la interacción positiva entre los estudiantes. 2. Desarrollar habilidades para resolver problemas de manera colaborativa. 3. Valorar el trabajo en equipo como una herramienta para alcanzar metas comunes.
DURACION	90 minutos
EDAD	De 6 a 11 años
PARTICIPANTES	25 estudiantes

SECUENCIA DIDACTICA:

Momento	Descripción	Materiales	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA Saludo y bienvenida: Se da la bienvenida a los niños y se explica brevemente el propósito del taller Propósito: Hoy trabajaremos juntos para divertirnos y aprender la importancia de ayudarnos mutuamente. EXPLICACION DE REGLAS Se da una explicación breve de las reglas: Se les recuerda la importancia de respeto, seguridad y apoyo mutuo y respetar los pasos para jugar cada juego. Se explica que el objetivo no es competir, sino colaborar y divertirse. Dinámica inicial: "El Tejer la red de la amistad" <ul style="list-style-type: none">Descripción: Los estudiantes se sientan en círculo. Uno lanza el ovillo a otro mientras dice una	Lana	10 minutos

	cualidad positiva de esa persona. Así, se forma una "red" que simboliza el trabajo en equipo..		
Desarrollo	<p>Juego 1: La Alfombra Mágica Descripción: El docente explica a los estudiantes que el juego consiste en un trabajo de coordinación entre todos los miembros del grupo. Los estudiantes deben pararse sobre la "alfombra mágica" (manta). El objetivo es darle la vuelta a la manta sin que nadie se baje, utilizando estrategias de colaboración. Propósito educativo: Desarrollar habilidades para resolver problemas en equipo y promover la comunicación.</p> <p>Juego 2: La Serpiente Humana Descripción: El docente explica que el juego consiste en el apoyo mutuo para alcanzar la meta. Los estudiantes forman una fila tomándose de los hombros. El primero de la fila debe colocarse una venda en los ojos y debe guiar al grupo hacia un objetivo sin soltar a sus compañeros pasando por una serie de obstáculos, mientras el resto sigue las instrucciones. Variante: Los últimos de la fila pueden dar consejos al guía. Propósito educativo: Promover la confianza y la organización grupal.</p> <p>Juego 3: El Globo Mágico Descripción: En equipos, los estudiantes deben mantener una cantidad de globos superior a los miembros del grupo en 2 globos en el aire usando solo ciertas partes del cuerpo (por ejemplo, codos, cabezas, pies) según las indicaciones del facilitador. Variante: Todos los equipos pueden unirse para mantener múltiples globos en el aire. Propósito educativo: Fomentar la coordinación grupal y la diversión colectiva.</p> <p>Juego 4: Construcción Comunitaria Descripción: El docente brinda las instrucciones del juego mencionando que cada equipo debe construir una estructura utilizando los materiales disponibles.</p>	<p>Manta o tela grande</p> <p>Venda Conos</p> <p>Globos</p>	70 minutos

	<p>Al final, todos los equipos colaboran para unir sus construcciones en una gran estructura.</p> <p>Propósito educativo: Reforzar la cooperación entre grupos y el sentido de logro compartido.</p>	Bloques, fichas o cajas.	
Cierre	<p>REFLEXION:</p> <p>¿Qué les pareció los juegos cooperativos? ¿Cuándo necesitamos algo lo decimos? ¿Pedimos ayuda? ¿Damos las gracias con amabilidad a las personas que nos ayudan?</p> <p>¿Qué les gustó más?</p> <p>¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo?</p> <p>¿Cómo se sintieron al ayudar y ser ayudados?</p> <p>Conclusión y despedida: Explicar cómo estos juegos cooperativos pueden ayudar en el día a día a trabajar mejor con los demás y a sentirse seguros.</p> <p>Despedida: Agradecer a los niños por participar y recordarles la importancia de seguir cooperando en sus actividades diarias.</p>		10 minutos



Juana APE
 Juana Arenas Perca
 DIRECTORA

[Handwritten signature]

TALLER N° 09

PROMOVEMOS EL TRABAJO COOPERATIVO MEDIANTE LOS JUEGOS DE ATENCION Y OBSERVACION

DATOS GENERALES:

DIRECTOR	Juana Arenas Perca
DOCENTE	Jailer Chinchay Capeshi
GRADO	1ro a 6to grado
FECHA	29/11/2024

DATOS ESPECÍFICOS:

OBJETIVO	Objetivo General: Desarrollar la atención y la capacidad de observación a través de juegos cooperativos, fortaleciendo el trabajo en equipo y la resolución conjunta de desafíos. Objetivos Específicos: 1. Estimular la atención plena y la concentración en actividades grupales. 2. Fomentar la colaboración para superar desafíos de manera conjunta. 3. Valorar la importancia de la observación como herramienta para el trabajo en equipo.
DURACION	90 minutos
EDAD	De 6 a 11 años
PARTICIPANTES	25 estudiantes

SECUENCIA DIDACTICA:

Momento	Descripción	Materiales	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA Saludo y bienvenida: Se da la bienvenida a los niños y se explica brevemente el propósito del taller Propósito: Hoy vamos a trabajar juntos para superar retos que requieren observar con atención y cooperar para encontrar soluciones. EXPLICACION DE REGLAS Se da una explicación breve de las reglas: Se les recuerda la importancia de respeto, seguridad y apoyo mutuo y respetar los pasos para jugar cada juego. Se explica que el objetivo no es competir, sino colaborar y divertirse. Dinámica inicial: "Detectives del aula" Materiales: Ninguno.		10 minutos

	<p>Descripción: Los estudiantes forman parejas. Uno cierra los ojos mientras el otro cambia un detalle de su apariencia (peinado, posición del uniforme, etc.). Luego, el primero debe descubrir qué cambió.</p>		
Desarrollo	<p>Juego 01: La silla humana Juego 1: El Tesoro Perdido (15 minutos) Descripción: Los estudiantes trabajan en equipos. Cada equipo recibe pistas que requieren observación y atención para encontrar un "tesoro" escondido. Variante: Se puede incorporar un mapa con indicaciones que deben seguir juntos. Propósito educativo: Promover la coordinación y la distribución de tareas dentro del equipo.</p> <p>Juego 02: Esto es mi nariz Desarrollo: El animador/a empieza diciendo «Esto es mi nariz» y se toca, por ejemplo, el codo. El/la jugador/a de su derecha debe tocar realmente la nariz del animador diciendo «Esto es su nariz», y añadir «Esto es mi tobillo», tocándose por ejemplo el muslo. El tercer participante debe tocar el tobillo del segundo compañero/a, al mismo tiempo que dice «Esto es su tobillo», y «Esto es mi oreja» cuando se toca la pantorrilla. El juego sigue hasta completar la vuelta al círculo.</p> <p>Juego 03: Asociación de palabras Disposición inicial: Sentados en círculo. Desarrollo: Quien inicia el juego lanza una pelota a otro jugador del círculo, al mismo tiempo que dice en voz alta una palabra. A partir de este instante, los jugadores que reciban la pelota deberán decir la primera palabra que asocien con la precedente hasta agotar las posibilidades que brinda la imaginación y los recursos expresivos. Cuando esto suceda, se busca una nueva palabra.</p> <p>Juego 04: Los espejos Disposición inicial: hileras delante del animador/a. Desarrollo: Los participantes observan cómo se mueve el/la animador/a. Primero desplaza sólo las manos y después otros segmentos corporales. Los niños y las niñas tienen que moverse como si fuesen un reflejo del animador/a.</p>	<p>Objetos pequeños escondidos en el aula o un espacio abierto.</p> <p>Ninguno</p> <p>Una pelota</p> <p>Ninguno</p>	<p>70 minutos</p>

	<p>Observaciones: Es necesario hacer los movimientos muy lentamente para que exista una buena sincronía. También es muy útil para desarrollar la disociación segmentaria, la lateralidad, la simetría o asimetría, etc.</p>		
Cierre	<p>REFLEXION: ¿Qué les pareció los juegos de atención? ¿Cuándo necesitamos algo lo decimos? ¿Pedimos ayuda? ¿Damos las gracias con amabilidad a las personas que nos ayudan? ¿Qué les gustó más? ¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo? ¿Cómo se sintieron al ayudar y ser ayudados? Conclusión y despedida: Explicar cómo estos juegos de atención pueden ayudar en el día a día a trabajar mejor con los demás y a sentirse seguros. Despedida: Agradecer a los niños por participar y recordarles la importancia de seguir cooperando en sus actividades diarias.</p>		10 minutos



Juana Arenas Perca
Juana Arenas Perca
DIRECTORA

[Handwritten signature]