



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS
RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES
DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 32916 “ESTEBAN FLORES LLANOS” DE JESÚS
ALBERTO PAEZ, RUPA RUPA, LEONCIO PRADO-2018.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORA:

ARAUJO SALDAÑA, ARACELY

ORCID: 0000-0003-3051-3459

ASESOR:

FLORES SUTTA, WILFREDO

ORCID: 0000-0003-4269-6299

LIMA – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Araujo Saldaña, Aracely

ORCID: 0000-0003-3051-3459

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Lima, Perú

ASESOR

Mgtr. Flores Sutta, Wilfredo

COR ORCID. 0000-0003-4269-6299

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Primaria, Huánuco,
Perú

JURADO

Dr. Salinas Ordoñez, Lester Froilán

COD. ORCID. 0000-0002-5726-909X

Mgtr. Bustamante Chávez, Ana Maritza

COD.ORCID. 0000-0001-9066-3892

Mg. Sánchez Cornejo, Soledad

COD.ORCID.0000-0002-4985-204X

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez
Presidente

Mgr. Ana Bustamante Chávez
Miembro

Mgr. Soledad Sánchez Cornejo
Miembro

Mgr. Wilfredo Flores Sutta
Asesor

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote Filial Huánuco, a la Escuela Académica Profesional de Educación Primaria y a nuestros docentes de la Carrera Profesional de Educación Primaria.

Al Mgtr. Wilfredo Flores Sutta por sus orientaciones en la investigación

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mis queridos padres y mi adorada hija quienes me dieron la fortaleza para continuar a través de sus oraciones, por el apoyo espiritual y moral.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación estuvo dirigido a determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre evaluación y post evaluación con grupo experimental único. Se trabajó con una población muestral de 22 estudiantes de 7 a 8 años de edad del nivel primaria. Se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados iniciales evidenciaron que el grupo experimental obtuvieron menor e igual al nivel medio en las dimensiones de las relaciones interpersonales. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica a través de 10 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó una post evaluación, cuyos resultados demostraron diferencias significativas en el desarrollo de las relaciones interpersonales. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que los juegos cooperativos mejoran significativamente ($p=0,001$) las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, siendo el desarrollo promedio de 25%.

Palabras claves: Juegos cooperativos, Relaciones interpersonales, Aspecto Comunicativo, Social y Afectivo

ABSTRACT

This research work was aimed at determining to what extent cooperative games improve interpersonal relationships of second grade students of the educational institution 32916 "Esteban Flores Llanos" by Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018. The study was quantitative with a pre-experimental research design with pre-evaluation and post-evaluation with a single experimental group. We worked with a sample population of 22 students aged 7 to 8 at the primary level. Wilcoxon's statistical test was used to test the research hypothesis. The initial results showed that the experimental group obtained less than and equal to the average level in the dimensions of interpersonal relationships. Based on these results, the didactic strategy was applied through 10 learning sessions. Subsequently, a post evaluation was applied, the results of which showed significant differences in the development of interpersonal relationships. With the results obtained, it is concluded by accepting the research hypothesis that cooperative games significantly improve ($p = 0.001$) the interpersonal relationships of second grade students of the educational institution 32916 "Esteban Flores Llanos" by Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, the average development being 25%.

Keywords: Cooperative games, Interpersonal relationships, Communicative, Social and Affective Aspect

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas de la investigación	12
2.2.1. El juego	12
2.2.2. Características del juego	14
2.2.3. El juego cooperativo	22

2.2.4.	Características del juego cooperativo	25
2.2.5.	Dimensiones del juego cooperativo	26
2.2.6.	Relaciones interpersonales.....	29
III.	HIPÓTESIS	35
3.1.	Hipótesis general.....	35
3.2.	Hipótesis específicas	35
IV.	METODOLOGÍA.....	36
4.1.	Diseño de la investigación	36
4.2.	Población y muestra	36
4.2.1.	Población	36
4.2.2.	Muestra	37
4.3.	Definición y operacionalización de variables e indicadores	38
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	40
4.4.1.	Análisis documental.....	40
4.4.1.1.	Fichaje	40
4.4.2.	Encuesta.....	40
4.4.2.1.	Cuestionario.....	40

4.5.	Plan de análisis	41
4.6.	Matriz de consistencia.....	42
4.7.	Principios éticos	45
4.7.1.	Protección de las personas	45
4.7.2.	Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad.....	45
4.7.3.	Libre participación y derecho a estar informado.	45
4.7.4.	Beneficencia no maleficencia	45
4.7.5.	Justicia	46
4.7.6.	Integridad científica	46
V.	RESULTADOS	47
5.1.	Resultados	47
5.1.1.	En relación con el objetivo general.....	47
5.1.2.	En relación con el objetivo específico 1:	51
5.1.3.	En relación con el objetivo específico 2:	54
5.1.4.	En relación con el objetivo específico 3:	57
1.	Prueba de Hipótesis	60
5.2.	Análisis de resultados.....	61

5.2.1.	Análisis respecto al objetivo general	61
5.2.2.	Análisis respecto al objetivo específico 1	62
5.2.3.	Análisis respecto al objetivo específico 2	63
5.2.4.	Análisis respecto al objetivo específico 3	64
VI.	CONCLUSIONES	65
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Muestra de estudiantes del segundo grado de primaria de Institución Educativa N° 32916 “Esteban Flores Llanos” Del Centro Poblado Jesús Alberto Paez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.	37
Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	38
Tabla 2 Matriz de consistencia	42
Tabla 6 Resultados de la pre evaluación de la relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.	47
Tabla 7 Resultados de la post evaluación de la relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.	49
Tabla 8 Resultados de la pre evaluación del aspecto comunicativo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.	51
Tabla 9 Resultados de la post evaluación del aspecto comunicativo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.	52
Tabla 10 Resultados de la pre evaluación del aspecto social en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.....	54

Tabla 11 Resultados de la post evaluación de la aspecto social en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.....	55
Tabla 12 Resultados de la pre evaluación del aspecto afectivo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.....	57
Tabla 13 Resultados de la post evaluación del aspecto afectivo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.....	58
Tabla 14 Resultados de la prueba general de rangos con signo de Wilcoxon- Relaciones interpersonales.....	60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Resultados de la pre evaluación de la relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.	48
Gráfico 2 Resultados de la post evaluación de la relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.	49
Gráfico 3 Resultados de la pre evaluación del aspecto comunicativo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.	51
Gráfico 4 Resultados de la post evaluación del aspecto comunicativo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.	53
Gráfico 5 Resultados de la pre evaluación del aspecto social en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.....	54
Gráfico 6 Resultados de la post evaluación del aspecto social en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.....	56

Gráfico 7 Resultados de la pre evaluación de la aspecto afectivo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.57

Gráfico 8 Resultados de la post evaluación del aspecto afectivo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.59

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad las relaciones interpersonales se han convertido en un tema de estudio y tratamiento necesario a abordar en las diferentes instituciones educativas, puesto que influyen en el clima escolar, clima social e institucional en la escuelas y sociedades, se han realizado diferentes estudios al respecto siendo el de A. Bandura (1986) quien menciona que “el niño aprende conductas de diversas formas, por ensayo, por descubrimiento y también por observación”. Lev Vygotsky también realizó diversos y detallados estudios en los procesos del aprendizaje social, siendo la interacción entre el estudiante y su entorno en el que se desenvuelve, denominado también entorno social.

Estudios como el de Pinheiro (2005) respecto a “la implementación de programas contra la violencia escolar en países como Australia, Francia, Israel, Japón, Irlanda del Norte, Noruega, Sudafrica y los EE.UUU. son experiencias alentadoras para los administradores, educadores, estudiantes, padres y madres puesto que muestran signos de ser efectivos” (p.24), añadiendo también que “no solamente reducen la violencia, sino que ayudan a los estudiantes a desarrollar mejores habilidades sociales, mejorar la autoestima y mayor sensación de control sobre sus vidas, así como lograr un mejor desempeño académico” (Pinheiro, 2005, p.25)

El poco desarrollo de las buenas relaciones interpersonales trae como consecuencia el bajo desempeño de las competencias comunicativas, sociales y afectivas, perjudicando la buena armonía entre compañeros, haciéndose evidente el inadecuado vínculo social, los miembros de las familias, amistades y compañeros con quienes intercambias experiencias también se ven afectadas.

En nuestra localidad de Tingo María se observa en los niños y niñas de primaria la falta de integración social entre los miembros de la comunidad escolar y familiar, puesto que por motivos de trabajo, labores profesionales y de negocio de los padres de familia no favorece el intercambio social entre ellos, la atención es deficiente a su educación, aún se observan niños y niñas con bajo desempeño comunicativo y social, además existe los que asisten a la institución educativa tienen dificultades en el aspecto escolar, es decir que no han logrado los aprendizajes previstos que para su edad y desarrollo social, debiéndose de consolidarse, tanto en las área de personal social, matemáticas, comunicación y demás áreas del currículo nacional.

Asimismo, es necesario proponer alternativas de mejoramiento de las relaciones interpersonales desde el ámbito educativo con nuevas estrategias pedagógicas como los juegos cooperativos y actividades apropiados que mejoren las relaciones interpersonales de los estudiantes.

De lo mencionado anteriormente se formuló el siguiente problema:

¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018?

El objetivo general de la investigación fue:

Determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución

educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Los objetivos específicos fueron:

Determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales en el aspecto comunicativo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales en el aspecto social de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales en el aspecto afectivo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

La presente investigación fue importante debido a que los niños y niñas accedieron al desarrollo y mejoramiento de la relaciones interpersonales, con nuevas estrategias, lecturas, juegos y metodología innovadora, asimismo el beneficio a los padres de familia será porque el fomento de las relaciones interpersonales trascenderá en la vida de los niños y niñas y las familias de la Institución Educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, las metas de la investigación responde al avance del conocimiento de la problemática del

aprendizaje de las relaciones interpersonales en los estudiantes, así como sirve de base para posteriores estudios que se realicen al respecto...

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Hecha las indagaciones tenemos los siguientes:

- a. Grossman, K. (2009, 2010) en su trabajo de investigación “VÍNCULO ENTRE LAS RELACIONES INTERPERSONALES, COMUNICACIÓN, BAGAJE CULTURAL, EMOCIONES, RELATOS Y REFLEXIONES” Universidad de Barcelona – Facultad de Pedagogía.

Llegó a las siguientes conclusiones:

La educación emocional destaca el rol de las relaciones interpersonales en la vida humana.

Recientemente las relaciones interpersonales han cobrado cierta importancia dentro de los programas de educación tradicionales. La formación en relaciones interpersonales se aplica a la formación en la vida adulta, a pesar de que el contacto interpersonal existe desde el momento mismo del nacimiento.

- b. Andueza, J. A. (2008) en su tesis titulado. “EDUCAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA”. En cuyas conclusiones resumen lo siguiente:

Previamente a la exposición de las conclusiones conviene recordar que el presente estudio se basó en casos únicos. Los hallazgos obtenidos, sin ánimo de ser generalizables, se presentan como un referente válido para la confección de unidades de programación orientadas a educar las relaciones interpersonales en el área de la Educación Física.

En general, constatamos que la intervención basada en un mismo dominio de acción motriz (psicomotor, cooperación, cooperación- oposición y oposición) afecta de manera singular en algunos aspectos relevantes de las relaciones interpersonales (volumen interactivo y perspectiva grupal). Así, cada uno de los rasgos pertinentes asociados a la tarea motriz (relación con los jugadores, con el material, con el tiempo o con el material) se revelan como variables a controlar en la gestión de las relaciones entre el alumnado.

Cualquier modificación en el tipo de relación con los jugadores (de parejas a tríos), con el espacio (distancia de enfrentamiento o de interacción motriz), con el tiempo (orden, puntuación) o con el material (objeto corporal, móvil) puede alterar la dinámica de las relaciones interpersonales.

El programa psicomotor, dada la ausencia de interacción motriz, logra disminuir el número de alumnos en conflicto. De la misma manera, la carencia de relaciones de contacto puede ser el origen del descenso de la percepción (elección y rechazo) y la transformación de algunas relaciones completas en simples, generando relaciones más vulnerables.

El programa de cooperación fomenta el sentimiento de pertenencia al grupo y la inclusión de alumnos aislados. También, favorece la propagación de relaciones más completas e íntimas, a través de la cercanía, el contacto corporal y el objetivo común.

La dinámica generada se focaliza en las relaciones intragrupalas, que ganan en consistencia y multiplican el número de alumnos con un gran número de diadas de elección completa.

El programa de cooperación-oposición favorece la interacción entre los miembros de diferentes equipos o subgrupos, como consecuencia de la estrategia obligada del cambio de subgrupo basado en la participación intercultural e intergénero. Este fenómeno genera una pérdida de consistencia, convirtiéndose las elecciones reales en percibidas. Debido a ello, este tipo de programa puede reducir el ICG.

cuando el grupo proviene de un elevado nivel de cohesión. La reiteración en los cambios de composición de los equipos, unido al afán por la victoria conduce a un incremento del número de alumnos aislados, que por diferentes razones reciben más rechazo por parte de los alumnos integrados.

- c. Olortegui Aquino, H. L. (2018) con su tesis titulada “RELACIONES INTERPERSONALES Y CLIMA SOCIAL DEL AULA DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA”, tesis presentada en la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo de Trujillo, Perú.

Para optar el grado académico de Maestra en Psicología Educativa, el objetivo general del estudio fue Determinar la relación que existe entre las relaciones interpersonales y el clima social del aula de los estudiantes del quinto grado de primaria de la zona urbana de Chancay 2017. La autora arribó a las siguientes conclusiones:

Primero “Se determinó que existe relación directa entre las relaciones interpersonales y el clima social del aula de los estudiantes del quinto grado de primaria de la zona urbana de Chancay 2017. Siendo una correlación alta de 0,752 de acuerdo a Rho Spearman”.

Segundo “Se determinó que existe relación directa entre la comunicación y el clima social del aula de los estudiantes del quinto grado de primaria de la zona urbana de Chancay 2017. Siendo una correlación moderada de 0,688 de acuerdo a Rho Spearman”.

Tercero “Se determinó que existe relación directa entre la resolución creativa de problemas y el clima social del aula de los estudiantes del quinto grado de primaria de la zona urbana de Chancay 2017. Siendo una correlación moderada de 0,662 de acuerdo a Rho Spearman”.

Cuarto “Se determinó que existe relación directa entre el trabajo en equipo y el clima social del aula de los estudiantes del quinto grado de primaria de la zona urbana de Chancay 2017. Siendo una correlación moderada de 0,627 de acuerdo a Rho Spearman”.

- d. Carnero Villanueva, L. J. (2007) en su trabajo de investigación “EL NIVEL DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES Y LA COORDINACIÓN DINÁMICA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL CEI. N° 001 – DR. CARLOS SHOWING FERRARI” tesis para optar el título de: Educación Inicial en la Universidad Hermilio Valdizán.

La autora arribó a las siguientes conclusiones:

Se ha identificado que existen una serie de factores de orden interno y externo que intervienen en el nivel de desarrollo de las relaciones interpersonales y la coordinación dinámica de los niños, en los que se encuentran la seguridad y el control, el equilibrio emocional y la actividad psicomotora, la manera de relacionarse cinéticamente con los objetos y los compañeros y el acuerdo verbal entre todos.

La coordinación dinámica de los niños de 5 años del CEI N° 001 – Dr Carlos Showing Ferrari de Huánuco –2004 alcanza un nivel de desarrollo dentro de un marco de relaciones interpersonales evidenciando en el cuadro N° 04.

Las relaciones interpersonales permiten mejorar el nivel de desarrollo de la coordinación dinámica de los niños de 5 años, demostrando en los resultados de la observación del cuadro N° 5 donde un 62 % tiene un buen nivel de relaciones interpersonales.

- e. Acuña Huanca, R. M. (2017) con su tesis titulada “PROGRAMA BUENOS TRATOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA,

I.E. N°16245, CUMBA- UTCUBAMBA, AMAZONAS- 2016” tesis presentada en la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo de Trujillo, Perú. Para optar el grado académico de Maestra en Psicología Educativa, el objetivo general del estudio fue: Evidenciar en qué medida el programa buenos tratos mejora las relaciones interpersonales en los alumnos de educación primaria, I.E N° 16245, Cumba- Utcubamba, Amazonas- 2016.

La autora arribó a las siguientes conclusiones:

1. Los alumnos del quinto grado de educación primaria de la I.E N° 16245 del distrito de Cumba, provincia de Utcubamba, Región Amazonas, mostraron dificultades moderadas en cuanto a sus relaciones interpersonales, por lo tanto, no han desarrollado sus competencias comunicativas, sociales y afectivas.
2. Luego de aplicado el “Programa buenos tratos” se mejoró desde un punto de vista cuantitativo las relaciones interpersonales demostrado por los calificativos del post test en el grupo Experimental, destacándose la transición de los 16 alumnos del grupo Experimental que obtuvieron calificación dentro de la escala media antes de la intervención en comparación al calificativo alto obtenido en el post test de los 17 alumnos objetos de intervención.
3. En todas las evaluaciones excepto en el grupo Experimental post test y para todos los alumnos se obtuvo un coeficiente de variabilidad mayor al 20% definiéndose que los puntajes obtenidos en todas las determinaciones de los test no son homogéneos, es decir los alumnos mostraron marcadas diferencias entre ellos en cuanto al comportamiento

concerniente a las relaciones interpersonales, lo cual probablemente sea reflejo de las distintas formas de comportamiento y costumbres dentro de cada grupo familiar, reflejándose esto en el ambiente escolar.

4. El “Programa buenos tratos” mejoró las relaciones interpersonales sólo entre los alumnos que fueron sujetos de intervención, es decir aquellos incluidos dentro del grupo Experimental, demostrado por el nivel de significancia de la prueba estadística. Por lo tanto, la aplicación del programa buenos tratos mejoró significativamente las relaciones interpersonales en los alumnos de educación primaria de la I.E N° 16245.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego

Luego de realizar las revisiones en las diferentes fuentes accedidas tenemos:

Huizinga (1938) enunció una de las definiciones más completas de juego, al explicar que “el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.” (Junta de Comunidades de Castilla, 2017, p. 11)

Para la posteridad, han existido muchos autores que han intentado explicar en qué consiste el juego. Paredes (2002) ha clasificado en cuatro grupos estos intentos de definición” (Junta de Comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 11):

- a) Sully (1902) y Millar (1968) consideran que el término juego no debe ser usado como sustantivo sino como adverbio, porque así nos permite describir cómo y en qué condiciones se realiza la acción de jugar. Desde esta perspectiva, el elemento específico

del juego es la libertad de elección y la ausencia de coacción” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 11).

- b) Bülher (1935), Rüssell (1965) y Avedon-Sutton-Smith (1971) afirman que el juego se define por una dinámica de placer funcional, de tensión al gozo. En la misma línea se sitúa Puigmire-Stoy (1992), que define el juego como la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional” (Junta de Comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 12).
- c) “Por su parte, Piaget (1961) entiende el concepto de juego como un hacer o una participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la realidad” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 12).
- d) “Algunos autores insisten en los elementos biológicos y culturales que implica. En palabras de Norbeck (1974) el juego «se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 12)

2.2.2. Características del juego

La mayoría de los investigadores recogen y resumen las características principales, que se señalan a continuación:

- “El juego es libre: Es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada desde el exterior. La mayoría de los juegos deben definirse por su carácter gratuito y no obligatorio. Según Huizinga (1987): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo– que en la vida corriente” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 17).
- “El juego produce placer: Se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. Hay toda una serie de conductas asociadas al juego, como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar, etc., que son placenteras por sí mismas y se convierten en l verdadero objeto de interés del juego. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 17).

“Esta propiedad del juego ha sido reconocida por varios autores como Freud, para quien el juego tiene una función equivalente a la de los sueños, o Piaget y Vygotski, quienes coinciden, cada uno con sus matices, en que el juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos, necesidades no satisfechas” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 17).

- “El juego implica actividad: No todos los juegos son motores o conllevan ejercicio físico pero el jugador está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 18).

“Explorar, moverse, pensar, deducir, imitar, relacionar y comunicarse con los demás” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 18).

- “El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia: Muchos juegos no necesitan explicarse, se hacen de forma casi automática. Los bebés juegan con su cuerpo al poco tiempo de nacer, en la etapa simbólica los niños se inventan ellos mismos historias y artefactos para jugar, y hasta los diez años de edad es la ocupación más importante de sus vidas” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 18).

“Los adultos también juegan porque el juego es algo que forma parte de la cultura, pero podríamos decir que una característica esencial de los niños es que viven y aprenden jugando. Los niños deben jugar si queremos que tengan un crecimiento sano y feliz” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p., 18).

- “El juego tiene una finalidad intrínseca: Uno de los rasgos más singulares de la conducta de juego es que en él son más importantes los procesos que los fines que los fines; en otras palabras, lo importante es participar. En el juego no se busca ningún otro objetivo que el mero hecho de disfrutar con la actividad lúdica, es decir, el placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el proceso. Esta cualidad se denomina autotelismo y es común a toda actividad de ocio” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 18).

“La acción de jugar se convierte en la meta de nuestras conductas, porque dan satisfacción por el mero hecho de realizarlas, sin pensar en cualquier otra finalidad que no sea la propia acción. El propio proceso del juego encierra la emoción, tensión y diversión suficientes como para hacerlo atractivo e interesante para el jugador” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 18). “El juego se empieza a diferenciar de su primer objetivo, la acción en sí misma, cuando las actividades lúdicas se convierten en instrumentos para lograr resultados

exteriores, como cuando los adultos juegan en un casino para ganar dinero” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 18).

- “El juego organiza las acciones de un modo propio y específico: En los juegos se desarrollan procedimientos, normas y formas de hacer las cosas que, paso a paso, llevan a conseguir las metas propuestas por los propios juegos o por los jugadores. Sin embargo, el juego carece de una lógica organizativa similar a la del mundo adulto. Los niños proponen sus propios procedimientos y cambian las reglas a mitad del juego para hacerlo más divertido” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 18)

“Así podemos diferenciar una conducta lúdica, con elementos característicos de la situación de juego, de otras conductas que no tienen los rasgos propios del juego” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 18).

“En definitiva, una de las características principales del juego es que posee unas normas y procedimientos distintos al resto de actividades que no son lúdicas, y que todos somos capaces de diferenciar” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 18).

- “El juego es una forma de interactuar con la realidad: Ante todo conlleva una actitud especial de relacionarse con la realidad.

Esta forma de interactuar está condicionada por las circunstancias del medio, pero sobre todo por los factores internos de quien juega y por la actitud que desarrolla ante la realidad” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 18).

“El sujeto que juega realiza la actividad de juego desde sí mismo, poniendo en práctica las capacidades propias que le exige el juego para lograr el éxito. Resumiendo, en el juego la persona hace una adaptación libre y espontánea de la realidad y se comporta con ella de una manera determinada, según su personalidad, sus capacidades, sus inquietudes, etc” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 18)

- “El juego favorece la socialización: El juego nos enseña a respetar las normas, a entendernos y a relacionarnos con los demás. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, se facilitan procesos de inserción social. Por eso el juego cumple también una función compensadora de las desigualdades socioculturales. Los juegos pueden ser adaptables y permiten la participación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 19).

“También pueden constituir un medio para reflexionar críticamente sobre la realidad y liberalizar los conflictos cotidianos, puesto que los ignora o los resuelve de forma imaginativa, casi siempre a favor del propio juego o del jugador.

Por esto mismo, el juego puede asumir en ocasiones una función rehabilitadora o terapéutica frente a situaciones desfavorables o traumáticas” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p.19).

- “El juego constituye un elemento sobre motivador: El juego es una forma de hacer atractiva cualquier otra actividad, pues le añade un interés, una emoción y una dimensión simbólica que resulta placentera. A ello contribuye el hecho de que a menudo el juego se manifiesta con una estética especial de cara al exterior, mediante el uso de disfraces, adornos y símbolos que llaman la atención y lo diferencian respecto de otros aspectos de la vida real” (Junta de comunidades de castilla la mancha, 2017, p. 19).
- El juego como manifestación social “Según Huizinga (1996) el juego tiene un claro valor cultural; puede considerarse una representación de la lucha por la supervivencia; es parte de las fiestas cívicas y religiosas, en las que con frecuencia aparece asociado a expresiones folklóricas como cantos, danzas, etc.; y por supuesto es una actividad de ocio que proporciona diversión y beneficios de toda índole, según el modelo de ocio imperante en la sociedad.” (Sanchez, 2013, p. 25)

“La actividad lúdica de una sociedad es el reflejo de los valores de su propia cultura; por ejemplo, el monopoly reproduce el

funcionamiento del sistema económico capitalista. En resumen, el juego, al igual que el deporte, el folklore y las tradiciones, es reflejo de la sociedad en la que se vive”. (Cervantes, 2016, p. 104)

Otros autores coinciden en considerar la actividad lúdica como un vehículo de transmisión de los valores dominantes en la sociedad. Roger Caillois (1967) “piensa incluso que los juegos practicados mayoritariamente por un grupo social determinado, identifican la forma de ser, las características y los comportamientos de dicho grupo” (Cervantes, 2016, p. 104).

“A este respecto diferencia cuatro tipos de juegos que originalmente fueron definidos por los griegos y luego se han transmitido a otras culturas con diversas variables a lo largo de la historia” (Cervantes, 2016, p. 104). Son los siguientes:

- “AGON: son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad respetando una serie de reglas que marcan el desarrollo de la actividad lúdica. Por ejemplo, los deportes, los juegos intelectuales o de estrategia, los juegos de mesa, etc” (Cervantes, 2016, p. 104).
- “ALEA: son los juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sino de la suerte o el azar. Por tanto, el objetivo no

es tratar de vencer al adversario sino imponerse al destino; la voluntad del jugador pasa a un segundo plano porque no queda más remedio que confiar en el destino. Por ejemplo, las rifas y loterías” (Cervantes, 2016, p. 105).

- “MIMICRY: son los juegos de simulación en los que se acepta la existencia de una ficción o una ilusión, acordada por los jugadores que participan de ella. No predominan las reglas sino la capacidad de simulación de una segunda realidad o universo paralelo. El jugador escapa del mundo convirtiéndose en otro y ayudándose de la mímica, el disfraz y otros elementos simbólicos. Por ejemplo, los juegos de rol” (Cervantes, 2016, p. 105).
- “ILINX: son juegos que se basan en la búsqueda del vértigo, intentan destruir por un instante la estabilidad de la percepción e infligen a la conciencia racional una especie de pánico voluptuoso. Se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad de forma brusca. Por ejemplo, el movimiento rápido de rotación o caída de los carruseles de feria provoca un estado orgánico de confusión, desconcierto y angustia física; también se incluyen en esta clasificación las situaciones desorientadoras o monstruosas que causan la ansiedad psíquica, como los túneles del terror o los laberintos” (Cervantes, 2016, p. 106).

Caillois (1967) explica que estos cuatro tipos de juegos pueden mantenerse como simple actividad lúdica, al margen de los mecanismos sociales, o aplicarse a otras actividades de la vida cotidiana integrándose profundamente en los mecanismos sociales. También previene sobre posibles disfunciones o degradaciones de estos juegos, que pueden dar lugar a problemas personales y sociales de diversa índole.” (Cervantes, 2016, p. 106)

2.2.3. El juego cooperativo

El juego cooperativo es semejante a otro tipo de juegos, la diferencia es que su naturaleza se caracteriza en llevar a un segundo plano la competitividad (el ganar o perder), lo que lleva a los estudiantes a una competencia sana.

“Según Orlick (1996) citado por Mejía (2006): los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio- cultural y profundamente pedagógica” (López, 2006, p. 17)

En los niños del nivel inicial y primaria, es importante debido a que “las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del autoconcepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta

la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás”. (López, 2006, p. 17)

Giraldo (2005) manifiesta que: Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. (p. 34)

Por lo tanto, el juego cooperativo no se diferencia de los demás, solo que su naturaleza implica dejar en un segundo plano la competencia entre pares, el ganar o perder, por lo tanto, los niños juegan de manera saludable.

Mero (2015), define al juego cooperativo como:

“Actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz.” (Pérez, s.f. p.1)

De acuerdo a lo mencionado la implementación de este tipo de trabajos cooperativos debe partir del interés y expectativa del niño, tomando en cuenta sus saberes previos. Solo de esa manera ellos podrán generar sus recursos prioritarios para un aprendizaje que sea

significativo.

En el trabajo cooperativo implica el desarrollo de habilidades en los estudiantes para participar en equipo, en ese sentido, Torres (2003) manifiesta que: es importante propiciar en los niños capacidades sociales de trabajo en equipo, como una interacción comunicativa adecuada, además de la intervención autónoma para influenciar en el aprendizaje de sus pares, además de exponer sus opiniones, y tener una postura positiva para superar las dificultades (p. 132).

Mediante la intervención docente, que siempre será necesaria, se propician recursos y contextos donde se pueda superar el egocentrismo característico en los primeros años y valorar otras formas de percepción de la realidad. La competencia de ponerse en situación del otro, el ser empático, se relaciona con la estructuración cooperativa, en contraposición del egocentrismo, que se relaciona más a contextos de competencia.

San Martín (2012) menciona que:

“Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.” (Pozas & Zurita, 2010, p. 1)

Cualquier sesión de aprendizaje mediante el juego cooperativo que se implemente deberá partir del contexto y de los intereses de los estudiantes de modo que sea para ellos un reto personal de superación y de agrado al trabajo grupal y la obtención de objetivos comunes.

“La aplicación de los juegos cooperativos genera aportes positivos al desarrollo individual y a las relaciones socio afectivas y de cooperación intra grupo en el contexto del aula, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en fomentar las conductas prosociales” (López, 2006, p. 1); así lo expresa Garaigordobil, citado por Navarro (2002, p. 82).

2.2.4. Características del juego cooperativo

“Orlick (1996), destaca diversas características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los participantes” (Aguilar, 2015, p. 42):

- “Libres de competir: Las personas no son obligados a competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que necesitan de su ayuda” (Aguilar, 2015, p. 42) .
- “Libres para crear: Cuando las personas se sienten libres para crear, tienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a problemas nuevos” (Aguilar, 2015, p. 42).

- “Libres de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia de la falta de acierto” (Aguilar, 2015, p. 42).
- “Libres para elegir: El proporcionar elecciones a los miembros, demuestra respeto por ellos y les reafirma la creencia de que pueden ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica” (Aguilar, 2015, pp. 42-43).
- “Libres de la agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos” (Aguilar, 2015, p. 43).

2.2.5. Dimensiones del juego cooperativo

Orlick (1996), destaca tres dimensiones para los juegos cooperativos;

“los componentes de los juegos cooperativos son la cooperación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico estos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas prosociales.” (Erendira, 2013, p. 44)

- “Dimensión cooperación: Esta dimensión está caracterizada por la valoración y desarrollo de destrezas para la resolución de actividades y dificultades de forma grupal mediante interrelaciones recíprocas y controladas. El trabajo cooperativo es la manera más adecuada de desarrollar capacidades, compartiendo y socializando, con una preocupación mutua entre pares. Tratando de llegar a la obtención de un fin común, transformando las posibles respuestas destructivas en respuestas constructivas y positivas” (Chavieri, 2017, p. 22).
- “Dimensión participación: Dentro de un contexto selectivo y discriminante, este tipo de juegos tienen como finalidad valorar la habilidad de participación de todos los participantes. Esta forma de participar colectivamente en la realización del juego y en la búsqueda de alternativas de solución va a generar un clima de grata confianza y de implicación recíproca” (Chavieri, 2017, p. 22).
- “Dimensión diversión: Poner en práctica el juego cooperativo tendrá consecuencias beneficiosas para su desarrollo como personas y mejorará sus relaciones sociales y de afecto y de cooperación dentro de su grupo en” (Chavieri, 2017, p. 22)

“el salón de clase, lo que manifiesta el sentido pedagógico orientado al fomento de comportamientos sociales” (Chavieri, 2017, p. 22).

“Corman (1978) acota: dentro de las principales características que tiene la educación sin violencia es la formación de niños. En el juego cooperativo desaparece el miedo a fracasar y al ser rechazado, la finalidad primordial es la alegría” (Chavieri, 2017, p. 22).

Nuestra propuesta de investigación se aplicará mediante el taller, el cual por muchos factores permite a los docentes y estudiantes el desarrollo de aprendizajes en la escuela, asimismo el taller se define como un conjunto de procesos y actividades que conlleva a obtener productos, según el autor Vasco (2003) el taller es un ambiente educativo en el cual interaccionan el conocimiento y el estudiante de manera intersubjetiva e interactiva, generándose así procesos individuales y grupales que permiten socializar los procesos personales de los participantes, es decir trabajando de manera grupal o cooperativa los niños se socializan, además se relaciona los conocimientos con los niños y niñas, asimismo se inician procesos mentales en los individuos y en el colectivo.

En la actualidad se ha mejorado el concepto de taller en el ámbito educativo y se asume como aquel lugar donde un grupo de personas trabajan en forma cooperativa o equipo para hacer algo provechoso y construir aprendizajes, Mirabent (1997) precisa que un taller pedagógico es una reunión de trabajo donde se reúnen los participantes o estudiantes en pequeños grupo o equipos para realizar o construir aprendizajes prácticos según los objetivos que se proponen y el tipo de asignatura o área que los organice. Puede

desarrollarse en el aula o también al aire libre. La autora indica que no se concibe un taller donde no se realicen actividades prácticas, manuales o intelectuales. Pudiéramos decir que el taller tiene como objetivo la demostración simple y práctica de las leyes, las ideas innovadoras, las teorías, las características y los principios que se estudian, la resolución de las tareas con contenido productivo.

2.2.6. Relaciones interpersonales

2.2.6.1. Teoría y enfoques

Enfoque Humanista de Carl Rogers

El enfoque humanista está centrado en la persona. El hombre es bueno por naturaleza, por tanto, se debe tener completa seguridad en él y en su habilidad para perfeccionarse y construirse a sí mismo. De allí que esta tendencia innata lleva al hombre hacia una apertura a la experiencia, es decir, al estado en que la persona es capaz de escucharse y de experimentar lo que ocurre dentro de sí y de tener plena conciencia de los sentimientos que experimenta y que podrá manejar de un modo positivo para su desarrollo. (Rogers, 1975, citado por Lapeña, 2012, p. 40).

Asimismo, Rogers (1975, citado por Lapeña, 2012), distingue rasgos más significativos en las relaciones interpersonales: Es planteamiento de este enfoque que “el comportamiento debe reflejar el estado interior, no sirve actuar de manera calmada, segura, si interiormente se viven estados de ánimo diferentes a estos. Saber escucharse, aceptarse y ser uno mismo” (Lapeña, 2012, p. 42); esto significa que,

“solamente cuando nos aceptamos como somos podemos iniciar un cambio de aquello que en nosotros va mal y es esta aceptación de nosotros mismos la que convierte en auténtica la relación con el otro” (p. 43).

También, “comprender al otro sin juzgarlo”. No se debe perder de vista que las vivencias de los demás nos engrandecen, toda vez que, “nos ayudan a superar nuestros límites y a convertirlos en seres más responsables; y que la comprensión y aceptación de los estados de ánimo de los otros, nos ayudan a aceptar los propios sentimientos y a superarlos” (Lapeña, 2012, p. 45).

“Facilitar en el otro la comunicación consigo mismo, es decir, conseguir acoger cualquier sentimiento que quiere comunicarte” (p. 45).

Rogers (1975), propone tres cualidades elementales que las personas deben practicar en sí mismas con el propósito de mejorar la relación con los demás: “Autenticidad: mientras más se manifiesta el facilitador tal como es mayor es la probabilidad de que la otra persona busque su propia autenticidad, que cambie y crezca de manera constructiva” (Lapeña, 2012, p. 46).

“Aceptación: aprecio o estimación por el individuo como ser, como valores propios independientemente de su condición, conducta o sentimiento aun cuando en ocasiones parezcan contradictoria” (Lapeña, 2012, p. 46).

Comprensión empática: “capacidad de ponerse verdaderamente en el lugar del otro, esto implica ser sensibles, momento a momento, al cambio de los significados experimentados que fluyen en la otra persona” (Lapeña, 2012, p.46).

Rogers (1980, citado por Aguinaga, 2016, p. 35), destaca “La maduración de la persona al límite que pueda tomar decisiones y tener mejores interrelaciones personales perfeccionando la comunicación. Tomando en consideración las condiciones que presenta el autor para lograr una persona independiente, segura de sí misma e integralmente operativa en su entorno escolar”. (p. 35)

Finalmente, los humanistas sustentan sus teorías en la persona en lo que ocurre dentro y fuera de ella y “el punto de contacto de la realidad. La vía que permite la valoración de la misma, la base de nuestras relaciones sociales y el factor que condiciona todo nuestro comportamiento” (Lapeña, 2012, p. 48).

2.2.6.1. Definiciones

Para López (1998), citado por Puga (2008, p. 29) “es la competencia social necesaria para desenvolverse satisfactoriamente entre sus pares, es necesaria una historia de vínculos tempranos saludables”.

Según Flores (2013) “son las relaciones que establecemos, con diferentes personas, (...). Desde que una persona nace hasta que muere está en constante interacción con los demás y mediante estas

relaciones que establece se desarrolla como individuo y como ser social” (p. 44).

Por su parte, Puga (2008), sobre el tema, señala que: Los “niños aprenden desde el momento en que se inicia la vida. Aprenden a hablar, a caminar, a distinguir entre lo que pueden y no pueden hacer, y también aprenden a expresar sus emociones, a buscar la compañía de otros y a relacionarse con su ambiente. Cada gesto, actitud y comportamiento es registrado para luego formar su propio modo de ser, de acuerdo a las escenas más cotidianas de su vida. (...)” (p. 4) Además, “las relaciones de la infancia temprana son las que proveen el soporte necesario para introducir al niño en el mundo de los pares, y estas a la vez, proveen la experiencia necesaria para involucrarse en relaciones más complejas y extensas” (p. 5).

2.2.6.1. Dimensiones

Las dimensiones más relevantes para la constitución de relaciones interpersonales son aquellas competencias comunicativas, sociales y afectivas que generan la destreza para comunicarse abierta y directamente, oír atentamente, dar solución a problemas y expresarse de modo decente y auténtico.

Competencias comunicativas:

Rangel (1977) afirma “que: La sociedad actual demanda con urgencia, individuos capaces de expresar con claridad sus opiniones frente a los cambios y frente a las alternativas necesarias para el progreso y

bienestar del mundo en que viven” (p.7).

Para Viñas (2004, citado por De Souza, 2012), “el recurso fundamental que tienen los educadores, su influencia esencial está en el tipo de comunicación que se establece con los alumnos y alumnas” (p. 11). Asimismo, “la comunicación es el valor más significativo que tiene el profesorado respecto al aprendizaje de los estudiantes, sobre todo en la orientación personal” (p. 12).

Competencias sociales:

Para Torres (2011, p. 1), “las competencias sociales son aquellas aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo que permita afrontar eficazmente los retos de la vida diaria”. Además, “son comportamientos o tipos de pensamiento que llevan a resolver una situación de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está” (p. 2).

Según PETROECUADOR (s/f), “desarrollar vínculos estratégicos, significa generar relaciones sólidas, fluidas y basadas en objetivos específicos que puedan perdurar en el tiempo y que le permita a la organización generar un espacio de intercambio con sus diferentes públicos” (p. 67). De otro lado, “este espacio de intercambio se convertirá en el elemento diferenciador de competitividad de las organizaciones en el entorno actual” (Manucci, 2004, p. 2).

Competencias afectivas:

Según Myslides. es (2014), “la competencia afectiva representa aquellas capacidades de emitir respuestas emocionales positivas y controlar aquellas emociones que pueden perjudicar el proceso comunicativo intercultural” (p. 18).

Actualmente, las investigaciones más recientes de Goleman (1996) quien hace referencia de este tipo de competencias en lo que él denomina “Inteligencia Emocional, la define como la capacidad para reconocer sentimientos en sí mismo y en otros, siendo hábil para concertar al trabajar con otros” (p. 78).

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Los juegos cooperativos mejoran significativamente las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

3.2. Hipótesis específicas

Los juegos cooperativos mejoran significativamente las relaciones interpersonales en el aspecto comunicativo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Los juegos cooperativos mejoran significativamente las relaciones interpersonales en el aspecto social de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Los juegos cooperativos mejoran significativamente las relaciones interpersonales en el aspecto afectivo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El presente trabajo es de tipo preexperimental, según Hernández Sampieri y otros (2010) menciona que este tipo de investigaciones considera un solo grupo y el control es mínimo (p. 136), en tal sentido el diseño queda de la siguiente manera:

G: O1 X O2

Donde:

G: Es el grupo experimental

O1: Es el pretest, es decir la observación antes del experimento.

O2: Es el posttest, es decir la observación después del experimento.

X: Es el experimento, es decir El taller de juegos motrices.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Consideramos a todos los niños y niñas matriculados en la Institución Educativa N° 32916 “Esteban Flores Llanos” Del Centro Poblado Jesús Alberto Paez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

4.2.2. Muestra

Corresponde al muestreo no probabilístico, Ñaupas y otros (2013) dicen que “son los procedimientos que no utilizan la ley del azar ni el cálculo de probabilidades” (p.253), asumiendo la forma del muestreo por juicio que consiste en “determinar los individuos de la muestra a criterio del investigador” (Ñaupas y otros, 2013, p.253).

La muestra es de tipo intencional o no aleatoria, puesto que no se seleccionaron los estudiantes al azar, es a criterio del investigador.

Tabla 1 Muestra de estudiantes del segundo grado de primaria de Institución Educativa N° 32916 “Esteban Flores Llanos” Del Centro Poblado Jesús Alberto Paez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Sección	Mujeres	Varones	Total
Única	08	12	22
TOTAL	08	12	22

Fuente: Nómima de matrícula 2018.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Tabla 2 Operacionalización de las variables

VARIABLE Definición conceptual	VARIABLE Definición operacional	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<p>Variable independiente</p> <p>Los juegos cooperativos</p> <p>Definición conceptual</p> <p>“Según Orlick(1996) citado por Mejía (2006): los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica” (López, 2006, p. 17))</p>	<p>Los juegos cooperativos como estrategia didáctica es un conjunto de actividades lúdicas con la finalidad de alcanzar aprendizajes de tipo social y cultura, para ello se realizará la planificación, ejecución y evaluación.</p>	Planificación	Unidad	Sesiones de aprendizaje
			Dosificación	
			Actividades	
			Aprendizajes esperados	
			Recursos	
			Estrategias	
		Ejecución	Juegos	
			Inicio	
			Desarrollo	
			Cierre	
		Evaluación	Actividades	
			Metacognición	
Técnicas				
Instrumentos				
<p>Variable dependiente</p> <p>Relaciones interpersonales</p>	<p>Las relaciones interpersonales son las relaciones evaluadas en el aspecto comunicativo, social y afectivo que los estudiantes de educación primaria mantienen entre sus pares</p>	Aspecto comunicativo	Cráterios	Cuestionario
			Expresión de emociones	
			Escucha activa	
			Dialogo cordial	
			Codificación de mensajes	
			Comunicación empática	
		Aspecto social	Crítica y autocrítica	
			Reconocimiento	
			Integración al grupo	
			Cooperación mutua	
			Liderazgo compartido	
		Aspecto afectivo	Resolución de conflictos	
			Aceptación	
			Autoconcepto	
			Confianza y seguridad	
Autorrealización				
Respeto				

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Análisis documental

El análisis documental es una técnica de sistematización de la información que comprende generalmente en “todas las operaciones que se realizan con los documentos hasta que tiene lugar su integración plena en el sistema documental, con el fin de hacer posible su localización, y búsqueda rápida cuando se necesiten” (Sierra Bravo, p.161)

4.4.1.1. Fichaje

El fichaje como instrumento del análisis documental para construir utilizando las Normas APA versión 6 utilizado para las citas bibliográficas en la presente tesis en la búsqueda de antecedentes, el marco teórico y otros,

4.4.2. Encuesta

Es la técnica para el recojo de información que consiste básicamente, en realizar una serie de preguntas abiertas o cerradas para medir las actuaciones, comportamientos y hechos de las personas u objetos, tal y como los realiza habitualmente.

4.4.2.1. Cuestionario

Es un instrumento el cual su objetivo es medir una cuestión concreta, normalmente vienen ligados para ver el estado en

que esta la persona relacionado con su personalidad, amor, concentración, habilidades, aptitudes, entre otros.

Los datos recopilados durante el desarrollo de las actividades, fueron recogidos mediante un cuestionario, haciendo énfasis en la ausencia o presencia de ciertas conductas vinculadas con las relaciones interpersonales de los alumnos, permitiendo integrar los resultados al proceso de investigación

4.5. Plan de análisis

Los datos se procesarán mediante el Excel 17.0, que servirá para elaborar las tablas y gráficos de frecuencias, asimismo se analizará las medidas de tendencia central como es el promedio, la moda y la mediana.

Los datos se tabularán en una matriz según la operacionalización de las variables.

4.6. Matriz de consistencia

Título: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32916 “ESTEBAN FLORES LLANOS” DE JESÚS ALBERTO PAEZ, RUPA RUPA, LEONCIO PRADO-2018.

Tabla 3 Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema general: ¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018?	Objetivo general: Determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.	Hipótesis general: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.	V.I. Los juegos cooperativos DIMENSIONES Planificación Ejecución Evaluación V.D.	Tipo: Básica Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental
Problemas específicos:	Objetivos específicos:	Hipótesis específicas:		Donde:

<p>¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales en el aspecto comunicativo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018?</p>	<p>Determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales en el aspecto comunicativo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.</p>	<p>Los juegos cooperativos mejoran significativamente las relaciones interpersonales en el aspecto comunicativo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.</p>	<p>Relaciones interpersonales DIMENSIONES Aspecto comunicativo Aspecto social Aspecto afectivo</p>	<p>G1: Grupo experimental O1: Pretest O2: Postest</p>
<p>¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales en el aspecto social de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018?</p>	<p>Determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales en el aspecto social de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.</p>	<p>Los juegos cooperativos mejoran significativamente las relaciones interpersonales en el aspecto social de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.</p>		
<p>¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales en el aspecto afectivo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018?</p>	<p>Determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales en el aspecto afectivo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Pasz</p>	<p>Los juegos cooperativos mejoran significativamente las relaciones interpersonales en el aspecto afectivo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.</p>		

4.7. Principios éticos

4.7.1. Protección de las personas

Los estudiantes en nuestra investigación es el fin, por tanto, no se considera como medio, debido a ello se adoptaron las medidas para proteger información confidencial en la presente investigación.

4.7.2. Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad

Nuestra investigación necesariamente involucra al medio ambiente, por tanto, se tomaron las precauciones para cuidar la biodiversidad, como el uso de materiales reciclados.

4.7.3. Libre participación y derecho a estar informado.

Las personas, niños y niñas involucradas en la investigación tienen derecho a la información sobre los propósitos y fines del mismo, la voluntad de libre participación y la correspondiente información a los docentes, familias y Dirección de la Institución Educativa.

4.7.4. Beneficencia no maleficencia.

Se aseguró el bienestar de los niños, niñas, estudiantes y de las personas que participaron en la investigación, siguiendo las reglas generales como: “No causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios” (Código de Ética-Uladech, 2019, p. 4)

4.7.5. Justicia

Se tomó las precauciones para que nuestras limitaciones, sesgos y errores en nuestras capacidades y conocimientos, no conduzcan a errores o prácticas injustas.

4.7.6. Integridad científica.

El investigador realiza actividades buscando su realización profesional, sin recurrir al empirismo o conductas no propias de su especialidad, asimismo nos dice que “La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional” (Código de Ética-Uladech, 2019, p. 4).

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

En la presente sección se procedió a describir los resultados, con la finalidad de observar el efecto de la aplicación de la variable independiente: Los juegos cooperativos sobre la variable dependiente: Relaciones interpersonales.

5.1.1. En relación con el objetivo general:

Tabla 4 Resultados de la pre evaluación de las relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 "Esteban Flores Llanos" de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Variable	Nivel de logro		Grupo experimental	
	Literal	Descriptivo	fi	hi%
Relaciones interpersonales	AD	Destacado	2	9%
	A	Previsto	3	14%
	B	Proceso	10	45%
	C	Inicio	7	32%
	TOTAL		22	100%

Fuente: Pre evaluación

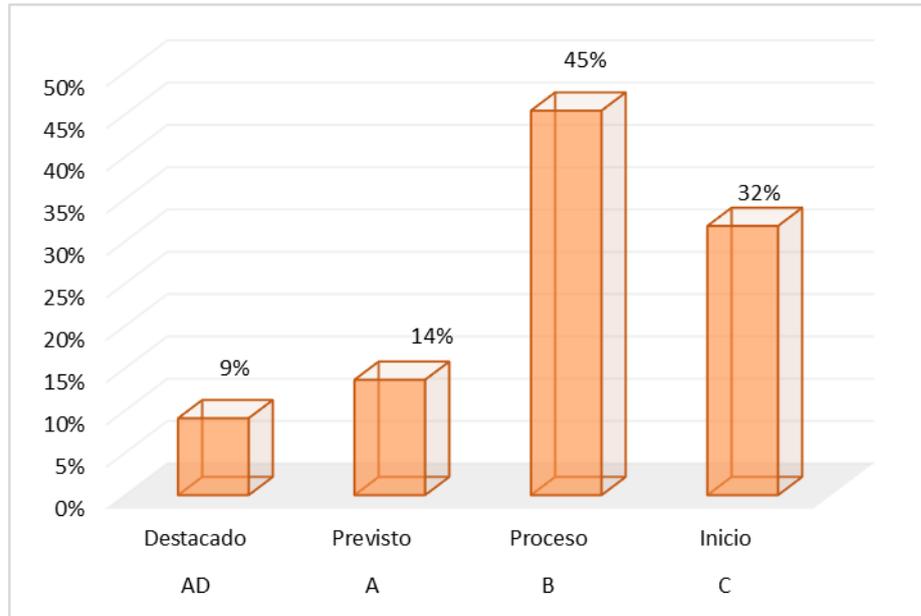


Gráfico 1 Resultados de la pre evaluación de las relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 "Esteban Flores Llanos" de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Fuente: Tabla 6

Descripción:

En la tabla 6 y gráfico 1 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

- 09% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 14% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 45% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel B o proceso.
- 32% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel C o inicio.

Tabla 5 Resultados de la post evaluación de las relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Variable	Nivel de logro		Grupo experimental	
	Literal	Descriptivo	fi	hi%
Relaciones interpersonales	AD	Destacado	7	32%
	A	Previsto	10	45%
	B	Proceso	3	14%
	C	Inicio	2	9%
	TOTAL			22

Fuente: Post evaluación

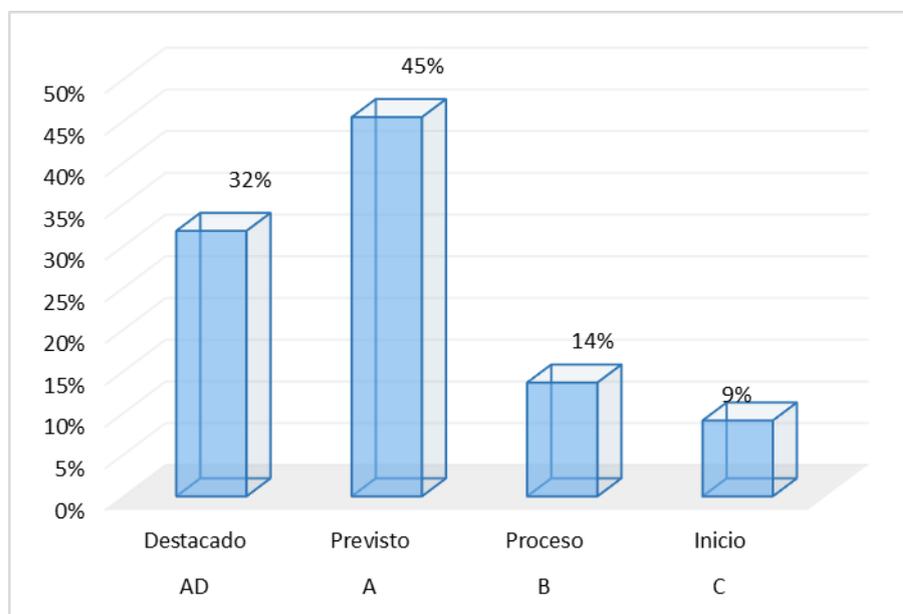


Gráfico 2 Resultados de la post evaluación de las relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Fuente: Tabla 7

Descripción:

En la tabla 7 y gráfico 2 se observa los resultados de la post evaluación y son los siguientes:

- 32% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 45% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 14% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel B o proceso.
- 09% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel C o inicio

5.1.2. En relación con el objetivo específico 1:

Tabla 6 Resultados de la pre evaluación del aspecto comunicativo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 "Esteban Flores Llanos" de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Dimensiones	Nivel de logro		Grupo experimental	
	Literal	Descriptivo	fi	hi%
Aspecto comunicativo	AD	Destacado	1	5%
	A	Previsto	4	18%
	B	Proceso	9	41%
	C	Inicio	8	36%

Fuente: Pre evaluación

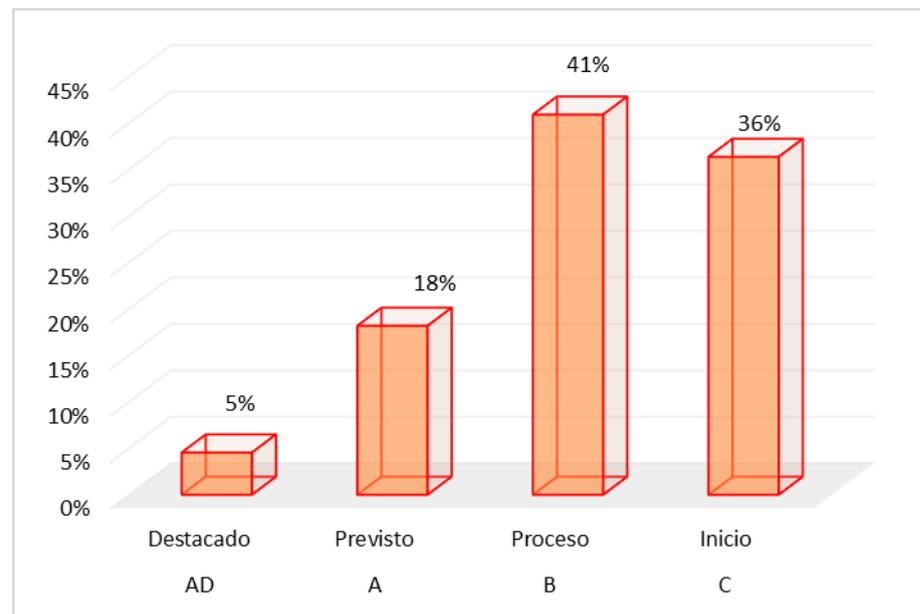


Gráfico 3 Resultados de la pre evaluación del aspecto comunicativo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 "Esteban Flores Llanos" de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Fuente: Tabla 8

Descripción:

En la tabla 8 y gráfico 3 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

- 05% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 18% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 41% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel B o proceso.
- 36% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel C o inicio.

Tabla 7 Resultados de la post evaluación del aspecto comunicativo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Dimensiones	Nivel de logro		Grupo experimental	
	Literal	Descriptivo	fi	hi%
Aspecto comunicativo	AD	Destacado	2	9%
	A	Previsto	10	45%
	B	Proceso	9	41%
	C	Inicio	1	5%
	TOTAL			22

Fuente: Post evaluación

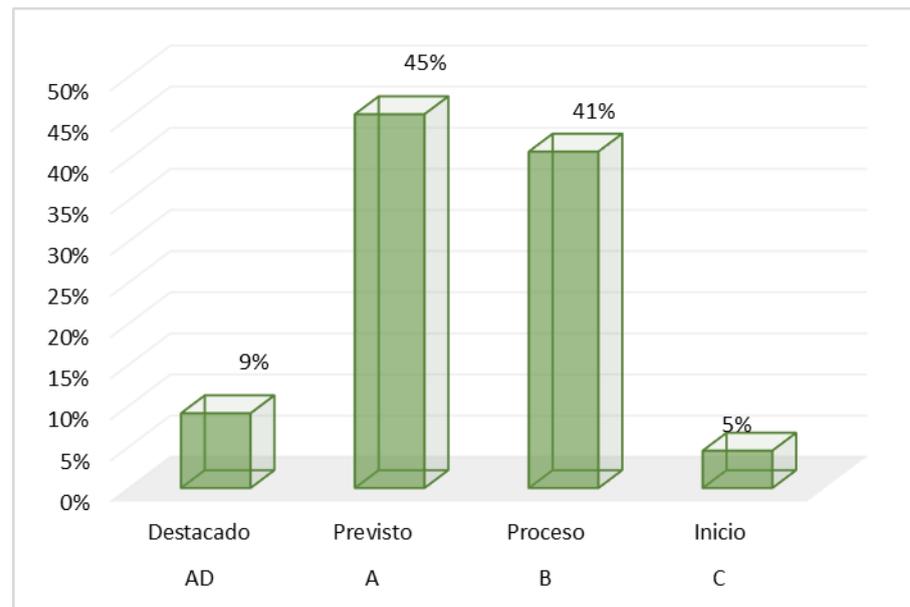


Gráfico 4 Resultados de la post evaluación del aspecto comunicativo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Fuente: Tabla 9

Descripción:

En la tabla 9 y gráfico 4 se observa los resultados de la post evaluación y son los siguientes:

- 09% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 45% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 41% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel B o proceso.
- 05% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel C o inicio.

5.1.3. En relación con el objetivo específico 2:

Tabla 8 Resultados de la pre evaluación del aspecto social en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Dimensiones	Nivel de logro		Grupo experimental	
	Literal	Descriptivo	fi	hi%
Aspecto social	AD	Destacado	3	14%
	A	Previsto	7	32%
	B	Proceso	9	41%
	C	Inicio	3	14%
	TOTAL		22	100%

Fuente: Pre evaluación

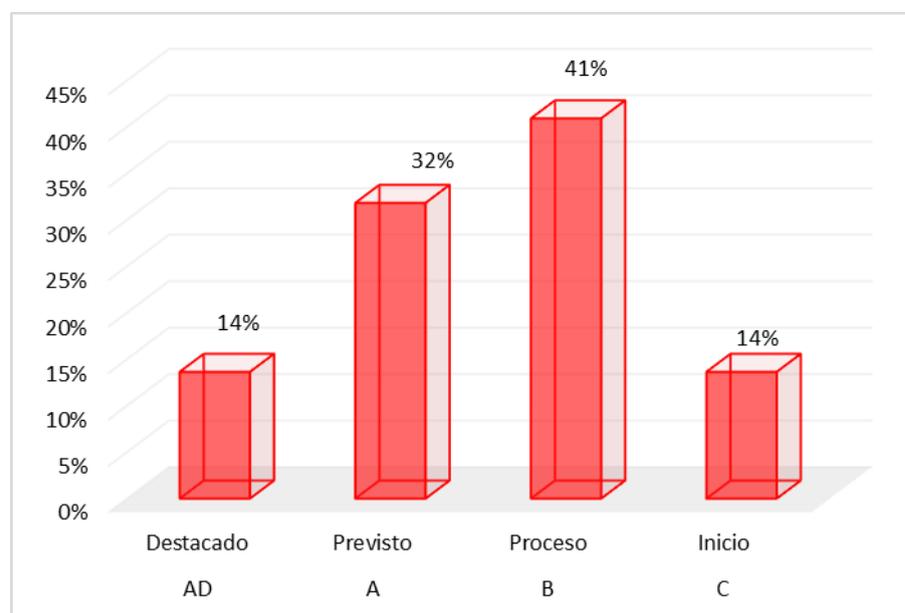


Gráfico 5 Resultados de la pre evaluación del aspecto social en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Fuente: Tabla 10

Descripción:

En la tabla 10 y gráfico 5 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

- 13% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 13% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 50% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel B o proceso.
- 38% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel C o inicio.

Tabla 9 Resultados de la post evaluación del aspecto social en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Dimensiones	Nivel de logro		Grupo experimental	
	Literal	Descriptivo	fi	hi%
Aspecto social	AD	Destacado	9	41%
	A	Previsto	9	41%
	B	Proceso	3	14%
	C	Inicio	1	5%
	TOTAL			22

Fuente: Post evaluación

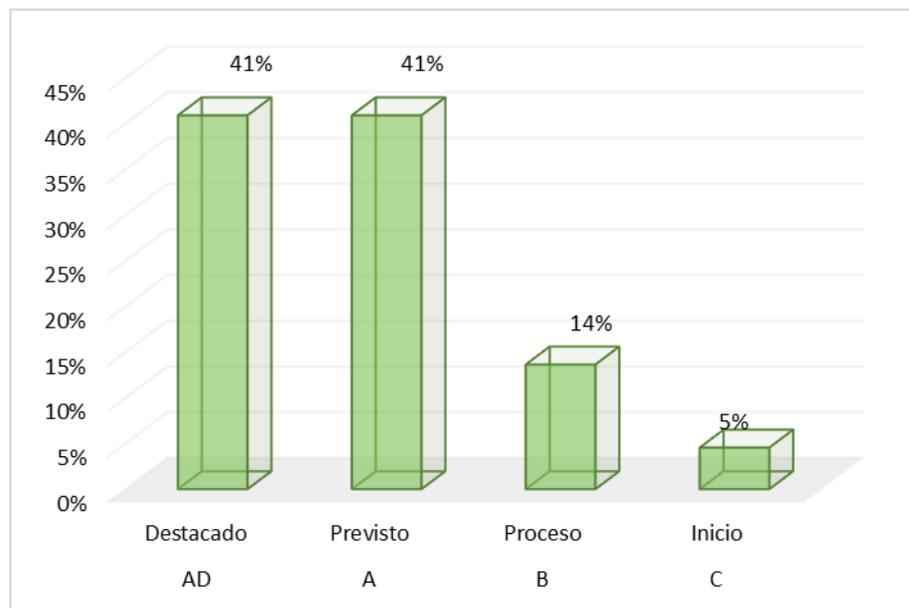


Gráfico 6 Resultados de la post evaluación del aspecto social en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Fuente: Tabla 11

Descripción:

En la tabla 11 y gráfico 6 se observa los resultados de la post evaluación y son los siguientes:

- 41% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 41% de los niños y niñas del grupo experimental se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 14% de los niños y niñas del grupo experimental se ubicaron en el nivel B o proceso.
- 05% de los niños y niñas del grupo experimental se ubicaron en el nivel C o inicio.

5.1.4. En relación con el objetivo específico 3:

Tabla 10 Resultados de la pre evaluación del aspecto afectivo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 "Esteban Flores Llanos" de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Dimensiones	Nivel de logro		Grupo experimental	
	Literal	Descriptivo	fi	hi%
Aspecto afectivo	AD	Destacado	2	9%
	A	Previsto	3	14%
	B	Proceso	9	41%
	C	Inicio	8	36%
	TOTAL			22

Fuente: Pre evaluación

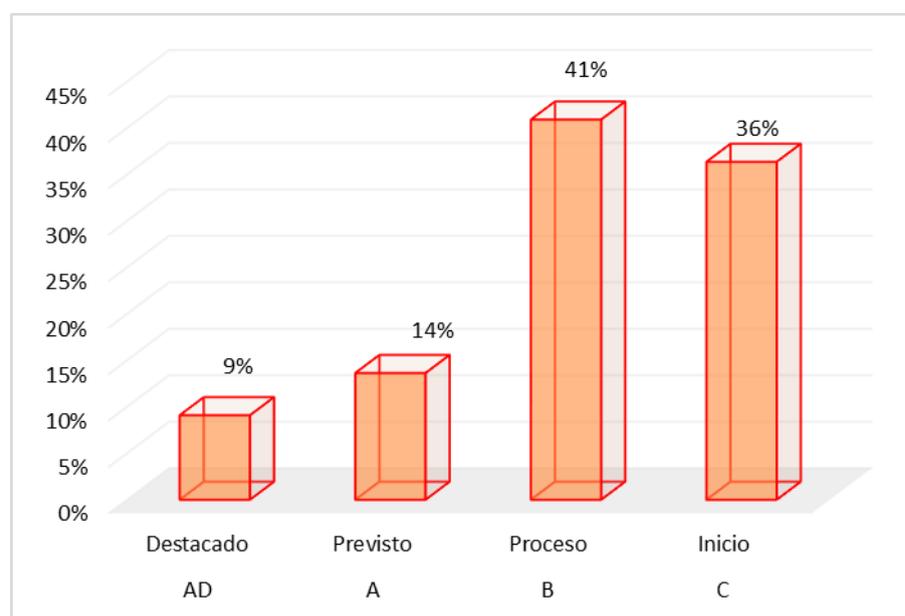


Gráfico 7 Resultados de la pre evaluación del aspecto afectivo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 "Esteban Flores Llanos" de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Fuente: Tabla 12

Descripción:

En la tabla 12 y gráfico 7 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

- 09% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 14% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 41% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel B o proceso.
- 36% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel C o inicio.

Tabla 11 Resultados de la post evaluación del aspecto afectivo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 "Esteban Flores Llanos" de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Dimensiones	Nivel de logro		Grupo experimental	
	Literal	Descriptivo	fi	hi%
Aspecto afectivo	AD	Destacado	4	18%
	A	Previsto	8	36%
	B	Proceso	8	36%
	C	Inicio	2	9%
	TOTAL		22	100%

Fuente: Post evaluación

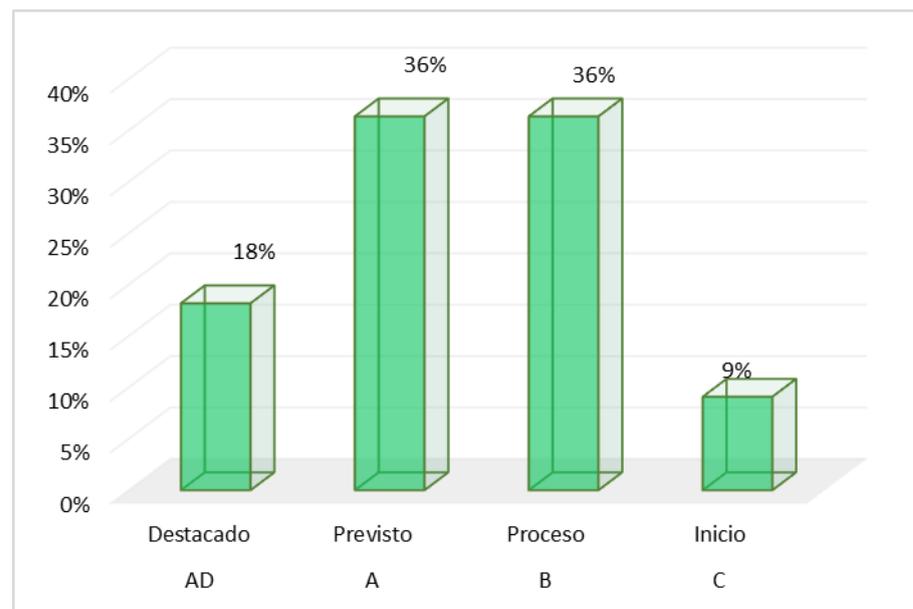


Gráfico 8 Resultados de la post evaluación del aspecto afectivo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 "Esteban Flores Llanos" de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018.

Fuente: Tabla 12

Descripción:

En la tabla 13 y gráfico 8 se observa los resultados de la post evaluación y son los siguientes:

- 18% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 36% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 36% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel B o proceso.
- 09% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel C o inicio.

1. Prueba de Hipótesis

Prueba de la hipótesis general

Tabla 12 Resultados de la prueba general de rangos con signo de Wilcoxon-Relaciones interpersonales

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRE	Rangos positivos	16 ^b	6,40	78,00
	Empates	6 ^c		
	Total	22		

a. POST < PRE

b. POST > PRE

c. POST = PRE

Estadísticos de contraste^b

	POST - PRE
Z	-3,111 ^a
Sig. asintót. (bilateral)	,001

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

De los resultados obtenidos observamos el valor $|Z_{\text{cal}} = -3,111| > |Z_{95\%} = -1,645|$, asimismo el p valor es 0,001 menor al nivel de significancia de 0,05, por tanto, los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general del investigador.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. Análisis respecto al objetivo general:

1. Las relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, antes de aplicar los juegos cooperativos se ubicó en promedio de desarrollo de 50%, es decir en el nivel B o proceso, por tanto el grupo experimental estuvo en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requirió acompañamiento del docente mediante las sesiones planificadas durante un tiempo razonable para lograrlo; asimismo luego de aplicar la estrategia didáctica se obtuvo como promedio de desarrollo del 75%, es decir en el nivel A o previsto, por tanto el grupo evidencia el logro de los aprendizajes previstos por las sesiones ejecutadas en el tiempo programado.
2. Las relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, tuvo un desarrollo significativo ($p=0,001$) en promedio de 25%.

5.2.2. Análisis respecto al objetivo específico 1:

1. El aspecto comunicativo de la relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, antes de aplicar los juegos cooperativos se ubicó en promedio de desarrollo de 48%, es decir en el nivel B o proceso, por tanto el grupo experimental estuvo en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requirió acompañamiento del docente mediante las sesiones planificadas durante un tiempo razonable para lograrlo; asimismo luego de aplicar la estrategia didáctica se obtuvo como promedio de desarrollo del 89%, es decir en el nivel A o previsto, por tanto el grupo evidencia el logro de los aprendizajes previstos por las sesiones ejecutadas en el tiempo programado.
2. El aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, tuvo un desarrollo significativo ($p=0,001$) en promedio de 17%.

5.2.3. Análisis respecto al objetivo específico 2:

1. El aspecto social de la relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, antes de aplicar los juegos cooperativos se ubicó en promedio de desarrollo de 61%, es decir en el nivel B o proceso, por tanto el grupo experimental estuvo en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requirió acompañamiento del docente mediante las sesiones planificadas durante un tiempo razonable para lograrlo; asimismo luego de aplicar la estrategia didáctica se obtuvo como promedio de desarrollo del 80%, es decir en el nivel A o previsto, por tanto el grupo evidencia el logro de los aprendizajes previstos por las sesiones ejecutadas en el tiempo programado.
2. El aspecto social de las relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, tuvo un desarrollo significativo ($p=0,002$) en promedio de 18%.

5.2.4. Análisis respecto al objetivo específico 3:

1. El aspecto afectivo de la relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, antes de aplicar los juegos cooperativos se ubicó en promedio de desarrollo de 49%, es decir en el nivel B o proceso, por tanto el grupo experimental estuvo en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requirió acompañamiento del docente mediante las sesiones planificadas durante un tiempo razonable para lograrlo; asimismo luego de aplicar la estrategia didáctica se obtuvo como promedio de desarrollo del 66%, es decir en el nivel A o previsto, por tanto el grupo evidencia el logro de los aprendizajes previstos por las sesiones ejecutadas en el tiempo programado.
2. El aspecto afectivo de las relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, tuvo un desarrollo significativo ($p=0,001$) en promedio de 17%.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que los juegos cooperativos mejoran significativamente ($p=0,001$) las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, siendo el desarrollo promedio de 25%.

Se determinó que los juegos cooperativos mejoran significativamente ($p=0,001$) las relaciones interpersonales en el aspecto comunicativo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, siendo el desarrollo promedio de 17%.

Se determinó que los juegos cooperativos mejoran significativamente ($p=0,002$) las relaciones interpersonales en el aspecto social de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, siendo el desarrollo promedio de 18%.

Se determinó que los juegos cooperativos mejoran significativamente ($p=0,001$) las relaciones interpersonales en el aspecto afectivo de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, siendo el desarrollo promedio de 17%.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ✓ ÁLVAREZ HERNÁNDEZ, Joaquín. (1996). “Habilidades Sociales en la Educación Infantil”. Cuaderno de Trabajo. Madrid – España. Editorial escuela española.
- ✓ ARTAVIA, G. (2005). Interacciones personales entre docentes y estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje. Actualidades Investigativas en Educación. (En línea)
<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=44750208>
- ✓ BISQUERRA, R. (1999). Educación emocional y bienestar. Barcelona: Ciss-Praxis.
- ✓ CARNERO VILLANUEVA, Lesly Jovhama (2007) en su trabajo de investigación “El nivel de las relaciones interpersonales y la coordinación dinámica en los niños de cinco años del CEI. N° 001 – Dr. Carlos Showing Ferrari” tesis para optar el título de: Educación Inicial en la Universidad Hermilio Valdizán.
- ✓ CASTAÑÓN Y ZAMORA (2001) “Diseños de programas y servicios” – DE LA CRUZ VENTURA, Denise Mahil, GODOY NOREÑA, Brigitte, PEREZ

- ✓ PULIDO, Yaqueline (2010) en su trabajo de investigación “El taller de “CONEMO” y su influencia en las relaciones interpersonales de los alumnos(as) del 5to grado de educación primaria de la I.E “Hermilio Valdizán” Huánuco-2010” Tesis para optar el título de: Educación Primaria en el Instituto Superior Marcos Duran Martel.

- ✓ DE SOUZA BARCELAR, Lucicleide, en su trabajo de investigación “Competencias emocionales y resolución de conflictos interpersonales en el aula” Universidad Autónoma de Barcelona.

- ✓ EHLERMANN, Georgina (1977) Relaciones interpersonales. Revista de psicopedagogía: (En línea)

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/relaciones%20interpersonales>

- ✓ GROSSMAN, karoline (2009, 2010) en su trabajo de investigación “Vínculo entre las relaciones interpersonales, Comunicación, Bagaje Cultural, Emociones, relatos y reflexiones” Universidad de Barcelona – Facultad de Pedagogía.

- ✓ HENDRICKS, J. J. (1986) Curso de desarrollo organizacional y dinámica de grupos. California State University, Stanislaus.

- ✓ HERNÁNDEZ SAMPIERE, Roberto (2003) “Metodología de la

investigación” – 3ra Edición. Editorial Mc. Graw Hill. México.

- ✓ HIDALGO C, Carmen. Y ABARCA M, Nureya. (1994). “Comunicación interpersonal: Programa de Entrenamiento en Habilidades Sociales”. (2ºde.). Santiago de Chile. Ediciones Universidad Católica de Chile.
- ✓ MARTINEZ ARCILA, Milagros y MONCADA ORTEGA, Segundo (2011) en su trabajo de investigación “Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I. E. T. N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón” ” Tesis para obtener el grado de Magister en la Universidad Cesar Vallejo –Chimbote.
- ✓ MARTÍN CALIXTO, Madelyn (2011) en su trabajo de investigación “Aplicación del módulo Mereh, para mejorar las relaciones humanas entre los alumnos del 4° A de la I. E. “Mariscal Ramón Castilla, 2010” Tesis para optar el título de: Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria En la Universidad de Huánuco.
- ✓ MEDINA REVILLA (2002) “Las relaciones interpersonales en el aula”.
- ✓ MONJAS CASARES, María Inés (1999). “Programa de Enseñanza de Habilidades Sociales de Interacción Social (PEHIS) para niños/as y adolescentes”

(3° ed.). Madrid – España, Editorial CEPE.

- ✓ ROSALES MURGA, Diana Liz, VALVERDE CALDERON, Cerila (2005)

en su trabajo de investigación “Aplicación de un programa ACAT para mejorar las relaciones interpersonales entre los docentes de la GUE "José

Faustino Sánchez Carrión" de la Ciudad de Trujillo.

- ✓ SÁNCHEZ CARLESSI, Hugo y REYES MEZA, Carlos (1987).

“Metodología y diseños en la investigación científica: aplicados a la Psicología, Educación y Ciencias Sociales” (1° ED., 3° Reimp.). Lima s.e.

- ✓ VYGOTSKY, L. S. (1978). Mind in Society. Cambridge, MA: Harvard

University Press. Vygotsky, L. S. (1978). Pensamiento y lenguaje. Madrid:

Paidós.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**ANEXO 01: CUESTIONARIO PARA EVALUAR LAS RELACIONES
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA**

DATOS INFORMATIVOS:

1. **APELLIDOS Y NOMBRES:**.....
2. **FECHA DE PLICACIÓN:**.....

PREGUNTA	SI	A vece	NO
1. ¿Aceptas las opiniones de sus compañeros con facilidad?			
2. ¿Respetas las sugerencias que te dan tus compañeros?			
3. ¿Reconoces tus estados de ánimo cuando estas: triste, alegre, molesto?			
4. ¿Reconoces cuando tu compañero se siente triste, alegre, molesto?			
5. ¿Respetas los estados anímicos de sus compañeros?			
6. ¿Conoces que son los buenos modales?			
7. ¿Te agrada participar en los juegos de tus compañeros?			
8. ¿Respetas a tus docentes?			
9. ¿Respetas a tus compañeros?			
10. ¿Si causas algún conflicto del aula te haces responsable?			
11. ¿Evalúas las posibles consecuencias de tus actos?			
12. ¿Entiendes que tus opiniones no siempre serán aceptadas por todos?			
13. ¿Puedes decir NO cuando te piden que hagas cosas que no te gustan?			
14. ¿Te sientes cómodo al decir no?			
15. ¿Expresas tus ideas y sentimientos sin herir a los demás?			

SESIÓN 1

III SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Realizamos un juego : <ul style="list-style-type: none"> • <u>Cuanto conozco a mis compañeros</u> El juego consiste en formar una fila y la profesora realizará preguntas sobre las virtudes y defectos de sus compañeros y ellos tendrán que responder el que no responde recibirá un castigo. -Ejemplo: -¿Qué opinas sobre el comportamiento de María? • Recojo de saberes previos: <ul style="list-style-type: none"> -¿De qué trata el juego? -¿Quién respondió más preguntas? -¿Quién respondió con sinceridad? -¿María en realidad es sincera? -¿María es alegre? -¿Marcos será responsable? • Conflicto Cognitivo: <ul style="list-style-type: none"> -¿María en realidad es alegre? -¿Conoces bien a María? -¿Acepta a María tal como es? -¿Respetas la opinión de tu compañero? <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construcción del nuevo conocimiento: <ul style="list-style-type: none"> -Anunciamos el tema: <u>Las opiniones de mis compañeros</u> -Dialogamos sobre las opiniones de mis compañeros. -Leemos las normas de convivencia en donde se encuentra (Respetar las opiniones de nuestros compañeros) -Explicamos la importancia de aceptar las opiniones de los demás y mis compañeros. • Aplicación de nuevos conocimientos: <ul style="list-style-type: none"> -Formamos equipos -Elaboramos nuestras propias normas de convivencia, teniendo en cuenta la frase: Aceptamos las opiniones de nuestros compañeros -Exponen sus trabajos. -Evaluamos el trabajo realizado en equipo. -Sistematización: 	<p>-Papelote</p> <p>-Plumón</p> <p>-Cartulina</p> <p>-Siluetas</p>	90'

LAS OPINIONES DE MIS COMPAÑEROS



Es importante aceptar y respetar las opiniones de todas las personas, ya que todos tenemos derecho a expresar lo que sentimos y decir lo que pensamos.
Así como nosotros aceptamos las opiniones de los demás ellos aceptarán nuestras opiniones.



ACEPTO LAS OPINIONES DE MIS COMPAÑEROS

- **Retroalimentación:**
-¿Cuál fue el tema de hoy?, ¿Para qué aprendimos?,¿Sera importante respeta las opinión de nuestros compañeros?.

CIERRE

- **Evaluación: Ficha de aplicación:**
 - Responde las preguntas:
 - Acepto las opiniones de mis compañeros
 - Respeto a mis compañeros
 - Me rio de las opiniones de mis compañeros

-Ficha de aplicación

FICHA DE APLICACIÓN N° 1

NOMBRE:.....

- : RESPONDE LAS PREGUNTAS:
- Teniendo en cuenta la relación que tengo con mis compañeros a veces cometemos errores que debemos evitar.

1: ¿Acepto las opiniones de mis compañeros?

.....

.....

2: ¿Respeto a mis compañeros?

.....

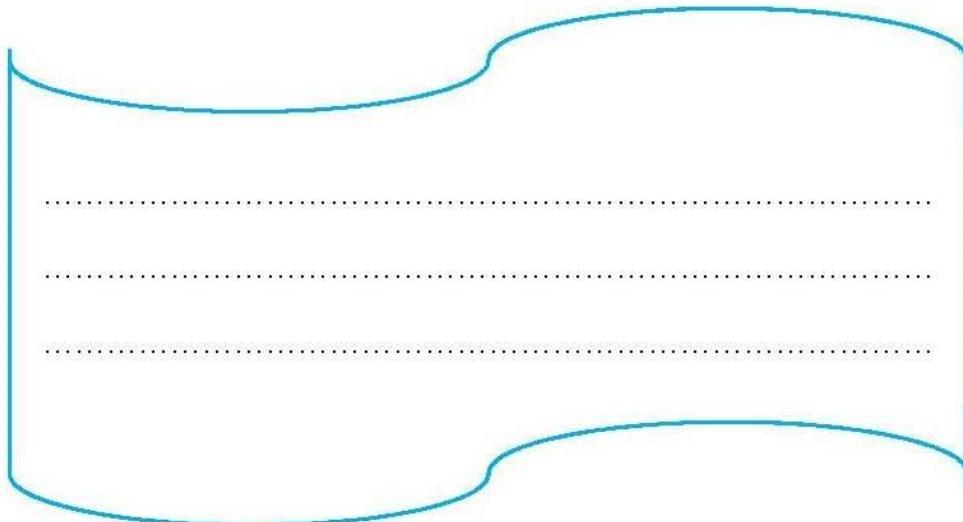
.....

3: ¿Me burlo de las opiniones de mis compañeros?

.....

.....

4: Realiza un cartel sobre. DEBO ACEPTAR LAS OPINIONES DE MIS COMPAÑEROS.



SESIÓN 2

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Realizamos un juego : <ul style="list-style-type: none"> • <u>Amigos Secretos</u> El juego consiste en : Escribir los nombres de todos los niños en un papel lo chocolateamos en una caja y cada niño coge un papel lee el nombre de su amigo secreto, y le indicamos que tienen que escribirle una nota dejándole una sugerencia que necesita su amigo secreto (compañero). Para: <p>Recojo de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿De qué trato el juego? -¿Cuál fue la importancia del juego? -¿Quién respondió con sinceridad? -¿Crees que tú compañero tomara en cuenta tu sugerencia? <p>-Conflicto Cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Conoces bien a María? -¿Acepta a María tal como es? -¿Respetas las sugerencias de tus de tu compañero? <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construcción del nuevo conocimiento: <ul style="list-style-type: none"> -Anunciamos el tema: <u>Sugerencias de mis compañeros</u> -Dialogamos sobre las sugerencias de mis compañeros hacia mí. -Explicamos la importancia de respetar las sugerencias de mis compañeros. - Explicamos sobre virtudes y defectos de una persona. -Cada niño da a conocer nuestras cualidades. • Aplicación de nuevos conocimientos: <ul style="list-style-type: none"> -Formamos equipos (A-B) -EL equipo A escribirá un listado de las virtudes de los alumnos del quipo B - EL equipo B escribirá un listado de las defectos de los alumnos del quipo A -Escribimos una sugerencia para mejorar. -Exponen sus trabajos. -Sistematización: 	<ul style="list-style-type: none"> -Papelote -Plumón -Cartulina -Siluetas 	90´

<div data-bbox="256 333 1003 416" style="background-color: #e67e22; color: white; text-align: center; padding: 5px; border: 1px solid #e67e22;">SUGERENCIAS MIS COMPAÑEROS</div> <div data-bbox="256 483 1003 804" style="border: 1px solid #e67e22; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>Es importante aceptar y respetar las sugerencias de todas las personas, ya que si lo tomamos en cuenta nos puede hacer mejores personas y a la vez crecemos en sabiduría. Así como nosotros aceptamos las opiniones de los demás ellos aceptaran nuestras opiniones.</p> </div> <div data-bbox="443 842 786 943" style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <div data-bbox="256 954 1015 1223" style="border: 1px solid #e67e22; padding: 10px; margin-top: 20px; text-align: center;"> <p>ACEPTO LAS SUGERENCIAS DE MIS COMPAÑEROS</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación: -¿Cuál fue el tema de hoy?, ¿Para qué aprendimos?, ¿Será importante respetar las sugerencias de nuestros compañeros? 		
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Ficha de aplicación: 1: Ponle un nombre al dibujo, (el de amigo (a)) y coloca sus virtudes y defectos. Y escríbele una sugerencia 	<p>-Ficha de aplicación</p>	

FICHA DE APLICACIÓN N°

2

NOMBRE:

1: Escribe un nombre a la imagen, (el de tu amigo (a)) y coloca sus virtudes y defectos. Y escríbele una sugerencia

