

A nuestros padres.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por dirigir nuestros caminos, colocarnos en circunstancias desafiantes y enseñarnos lecciones invaluableles.

A nuestros padres por darnos una gran educación basada en la información, la moral y los principios básicos, que me ha ayudado a cumplir mis objetivos y ambiciones, así como por estar siempre ahí y proporcionarme un apoyo inquebrantable.

A lo largo de nuestra carrera académica, nuestros profesores nos han proporcionado cursos de desarrollo profesional y su amplia experiencia.

A la Escuela Profesional de Educación física por habernos acogido.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	xii
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1. Planteamiento del problema.....	13
1.2. Formulación del problema.....	14
1.3. Objetivos de la investigación.....	15
1.4. Justificación de la investigación.....	16
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	18
2.1. Antecedentes del problema.....	18
2.2. Bases teóricas.....	20
2.2.1. Juegos cooperativos.....	20
2.2.2. Habilidades sociales.....	26
2.3. Marco conceptual.....	34
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	36
3.1. Formulación de hipótesis.....	36
3.2. Variables.....	37
3.3. Cuadro de operacionalización de variables.....	38
3.4. Tipo de investigación.....	40
3.5. Nivel de investigación.....	40
3.6. Método de investigación.....	40
3.7. Diseño de investigación.....	41
3.8. Población.....	41
3.9. Muestra.....	41
3.10. Técnicas e instrumentos.....	41
3.11. Validez y confiabilidad de instrumentos.....	41
3.12. Técnicas de procesamiento de datos.....	42
3.13. Aspectos éticos.....	43
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	44

4.1. Resultados descriptivos	44
4.2. Resultados inferenciales	46
4.3. Discusión de resultados	52
CONCLUSIONES.....	55
RECOMENDACIONES	57
REFERENCIAS	58
ANEXOS.....	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	-----	44
Tabla 2	-----	44
Tabla 3	-----	45
Tabla 4	-----	45
Tabla 5	-----	45
Tabla 6	-----	46
Tabla 7	-----	46
Tabla 8	-----	47
Tabla 9	-----	48
Tabla 10	-----	48
Tabla 11	-----	49
Tabla 12	-----	50
Tabla 13	-----	51
Tabla 14	-----	52

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia-----	62
Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos -----	65
Anexo 3. Juicio de expertos -----	68
Anexo 4. Sesiones de aprendizajes -----	71
Anexo 5. Fotografías -----	81

RESUMEN

Esta tesis tuvo como objetivo explicar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022. Se utilizó el diseño de investigación preexperimental. La ficha de observación fue utilizada como instrumento. la prueba de rango con signo de Wilcoxon revela que se alcanza el umbral de significación $p = 0,000$, que es inferior a $\alpha = 0,05$; por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta H_1 . Así, se comprueba la hipótesis general: Los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022.

PALABRAS CLAVE: juegos cooperativos, habilidades sociales, habilidades para hacer amigos.

ABSTRACT

This thesis aimed to explain the influence of cooperative games on social skills in fourth grade students of the private educational institution "Javier Pérez de Cuellar", Ayacucho-2022. The pre-experimental research design was used. The observation sheet was used as an instrument. the Wilcoxon signed rank test reveals that the significance threshold $\rho = 0.000$ is reached, which is lower than $\alpha = 0.05$; therefore, H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, the general hypothesis is tested: Cooperative games have a positive impact on social skills in fourth grade students of the private educational institution "Javier Pérez de Cuellar", Ayacucho-2022.

KEYWORDS: cooperative games, social skills, friendship skills

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022, se desarrolló con el objetivo de demostrar la influencia que generan los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022.

El presente trabajo hace referencia a los problemas que experimentan las personas desde edades muy tempranas, por lo que presentan déficits en habilidades sociales, no adquieren habilidades sociales por la misma exposición conductual, por lo que se plantean diversas hipótesis con el objetivo de identificar la cooperación. El efecto de los juegos en las habilidades sociales.

El primer capítulo, abarcó descripción de la situación problemática, formulación del problema, formulación de objetivos y justificación.

En el segundo capítulo, se hace mención sobre los antecedentes, bases teóricas y bases conceptuales.

En el tercer capítulo se elaboró la metodología de la investigación, comenzando por las hipótesis, el método de investigación, el tipo y grado de estudio, el diseño de la investigación, la población, la muestra, los métodos de recogida de datos, y concluyendo con los procesos de investigación.

En el cuarto capítulo, se mostró los resultados de la investigación a nivel descriptivo y a nivel inferencial. Asimismo, a discusión de resultados.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Los seres humanos tienen una inclinación inherente a establecer relaciones con los demás. Por lo tanto, las personas deben desarrollar las habilidades sociales necesarias para mantener conexiones interpersonales satisfactorias. La OPS define la salud mental como la capacidad de cultivar conexiones interpersonales saludables (Hidalgo y Abarca, 1990). El individualismo, la competencia, el rechazo, la exclusión y la violencia van en aumento, y la formación de normas morales está en grave peligro. Esto demuestra que los individuos carecen de socialización y habilidades sociales. Este problema se presenta cada día de varias maneras en nuestra nación. Entre otros problemas sociales, la exclusión social, la agresividad en sus diversas formas, los asesinatos y asaltos, entre otros, provocan el surgimiento de situaciones de conflicto e impiden la transición de una sociedad jerárquica y excluyente a una sociedad democrática e incluyente (Manrique, 2007, citado en Espinoza, Calderón-Prada, Burga y Gümac, 2007).

Del mismo modo, surgen tensiones comparables en diversos grados en las instituciones educativas, es decir, los contactos interpersonales de los estudiantes en todos los niveles educativos son bastante inquietantes. Por ejemplo, en los niños y niñas de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar” de Ayacucho, se observó

individualismo, falta de empatía, falta de cooperación e intimidad amistosa en las actividades docentes diarias. Hay expresiones negativas de los compañeros, agresión y discriminación en el grupo, además, muchos estudiantes son tímidos y no les gusta participar en las actividades. En otras palabras, la socialización tiene muchos problemas, si no se toman medidas para eliminarlos, puede haber consecuencias negativas.

Según Izuzquiza y Ruiz (s.f.), “las habilidades sociales son un conjunto de acciones y capacidades particulares que nos permiten relacionarnos con los demás de la manera más adecuada y en beneficio mutuo” (p. 23). Las habilidades sociales no son características de la personalidad, sino un conjunto de actividades complicadas que se adquieren y entrenan. En este sentido, Arranz (1993) sostiene que los juegos cooperativos son los más apropiados, en los que dos o más jugadores no compiten sino que persiguen el mismo objetivo y así ganan o pierden en equipo. Estos juegos están diseñados para ayudar a las personas a construir relaciones, restaurar la confianza en sus equipos, cooperar y trabajar juntos para lograr objetivos, todo mientras todos se divierten.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influyen los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022?

1.2.2. Problemas específicos

1) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las habilidades de interacción social en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?

2) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las habilidades de amistad en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?

3) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las habilidades conversacionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?

4) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las habilidades emocionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?

5) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las habilidades de resolución de problemas en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?

6) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las habilidades de interacción con los adultos en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Explicar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022.

1.3.2. Objetivos específicos

1) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de interacción social en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

2) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de amistad en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

3) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades conversacionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

4) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades emocionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

5) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de resolución de problemas en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

6) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de interacción con los adultos en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación teórica

Se investigó exhaustivamente los juegos, en particular de los juegos cooperativos. Este enfoque teórico promueve el uso de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales de los alumnos. Por lo tanto, esta investigación indaga en el concepto científico de las variables de los juegos cooperativos y las habilidades sociales, proporcionando apoyo teórico a la investigación relacionada con la interpretación de los resultados, la conceptualización y la caracterización del tipo de habilidad, de modo que el procesamiento conceptual será útil en futuras investigaciones sobre las variables en cuestión, para sugerir mejoras y revisarlas en clase.

1.4.2. Justificación metodológica

En el grupo de estudiantes se seleccionaron juegos cooperativos; tiene como objetivo mejorar las habilidades sociales, lograr su mejor desarrollo, influir positivamente en las relaciones interpersonales entre compañeros. La parte activa del estudio incluyó un tipo de

estudio experimental debido a la manipulación de variables, así como un diseño preexperimental adecuado para llevar a cabo el procedimiento real de investigación. Se han incluido dos herramientas de medición, tanto para juegos cooperativos como para habilidades sociales, al procesar el razonamiento para explicar. Así, promueve el aprendizaje a nivel escolar, ayudando a resolver problemas cotidianos en las instituciones educativas.

1.4.3. Justificación práctica

Se ha desarrollado una clase magistral de juego cooperativo con una metodología adecuada que perfila los roles de alumnos y profesores y orienta su actividad. Después de aplicar los métodos y herramientas, se recopilaban datos precisos simultáneamente con la presentación de datos sobre habilidades sociales y juegos cooperativos, determinando la relación positiva de con qué cuestionarios y formularios de recopilación de datos, preconfirmados por revisión por pares y confiabilidad, las herramientas pueden aplicarse en un contexto diferente al de la investigación real.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del problema

Nos remitimos a la tesis de Martínez (2012), quien realizó una investigación cuantitativa, basada en el estudio de casos y de carácter documental. La unidad de análisis consistió en tres instructores a cargo, y se empleó una guía de entrevista un tanto estructurada para la recolección de datos. La autora concluye que no hay asociación entre el juego cooperativo y el desarrollo de las habilidades sociales en los jardines de infancia examinados. Los alumnos comprenden la noción de trabajo en equipo, ya que sus profesores no ejecutan actos específicos.

Del mismo modo, Beltrán (2007) quien realizó una investigación cuantitativa, con diseño experimental y tipo experimental. Veinte jóvenes de entre 8 y 12 años sirvieron de muestra. Se utilizó el instrumento antes y después de las pruebas propuestas por Rubio, Poblete, Tapia, Grandfelt y Álvarez para medir las conductas pro sociales y antisociales, concluyendo: El programa de juegos tuvo un impacto positivo en la conducta social de los alumnos, como lo demuestra la diferencia significativa entre los resultados del antes y él después en la prueba de notación. Además, la disciplina aumentó sustancialmente. Los alumnos se interesan activamente por el aprendizaje a lo largo de la clase. Educadores de varios institutos de enseñanza respaldan este punto de vista.

Alternativamente, Orobajo (2011) en su tesis cuantitativa de tipo experimental y diseño cuasi-experimental. La muestra de la investigación estuvo compuesta por 43 estudiantes, de los cuales 10 eran mujeres y 35 hombres. Recogió los datos mediante diarios de campo y cuestionarios. En conclusión, se afirmó que: La actividad de la oferta educativa refleja resultados positivos y mejora la comunicación, el trabajo en equipo, la confianza, la comprensión y la importancia de las buenas relaciones con los demás y la posibilidad de convivencia en sociedad; También se han reducido docenas de relaciones no empáticas como resultado de actividades cooperativas basadas en el juego.

Gastiaburú (2012). Realizó una investigación de tipo experimental. Diseño de investigación pre experimental. Muestra 16 niños de 3 años y niñas. Instrumento test de desarrollo psicomotor. Concluyó: La adopción del programa “Yo Juego, Colaboro y Aprendo” ayudó a mejorar las habilidades lingüísticas de los niños de tres años en un establecimiento educativo en Callao, reduciendo así la categoría de riesgo para los niños.

Además, Camacho (2012) realizó un estudio con una técnica cuantitativa, de tipo experimental y diseño cuasi experimental, en la que participaron 16 niñas de 5 años de edad de un colegio privado de Lima. El instrumento fue lista de cotejo. Se llegó a la siguiente conclusión: Los estudiantes al momento de jugar practican las habilidades sociales como habilidades organizativas y mejoran la comunicación entre ellos. Para este estudio se eligió cinco tipos de juegos para ayudar a mejorar el uso de ciertas habilidades sociales, especialmente alternativas al comportamiento agresivo. El juego cooperativo promovido en el aula es una forma alternativa de mejorar las habilidades sociales de un grupo de estudiantes y puede promover un clima adecuado en el aula. Las habilidades en el grupo se mejoran positivamente a través del programa de juegos. Además, en este grupo, las habilidades sensoriales y las alternativas de agresión aumentaron significativamente después de usar el programa de juego.

Crises, Flores, Lizana y Pérez (2011). Realizaron un estudio, con una técnica cuantitativo, de tipo experimental y con diseño preexperimental. La ficha de observación fue utilizada como instrumento. Participaron 24 alumnos. Las conclusiones más relevantes son: Los juegos cooperativos son un recurso valioso para aprender en las áreas de comunicación y, en última instancia, estrategias para desarrollar la comprensión y producir textos en su lengua materna o en su segunda lengua. Por otra parte, la práctica de juegos con niños y niñas de la I.E. la comunidad de Rancho número 38015/Mx-P les permite desarrollar destrezas y habilidades motoras, así como habilidades cognitivas, ya que estos factores están íntimamente relacionados.

Barrientos (2006) realizó una tesis con un enfoque cuantitativo, tipo de investigación experimental, diseño de investigación cuasiexperimental. La ficha de observación, guía de entrevista y ficha anecdótico fueron utilizados como instrumentos. La muestra fue 42 alumnos. El autor señala que con el uso sistemático o deliberado de los juegos infantiles, el desarrollo de una organización general garantiza resultados en todas las herramientas de recopilación de datos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son similares a otros tipos de juegos, excepto que se caracterizan por estar en un ambiente competitivo (ganancias y derrotas), lo que resulta en una competencia sana entre los estudiantes. En este sentido, Orlick (1996, citado en Mejía, 2006), citado por Chavieri (2017), afirma: “Los juegos cooperativos son aquellos cuyos modelos combinan la modificación de maneras de jugar con convicción de restaurar a la sociedad a través de otros juegos. cuyas estructuras apoyen objetivos socioculturales y educativos básicos”. (p. 18). Una persona es esencialmente una entidad social, un ser basado

en los aspectos sociales y fundamentales de la vida de cada persona, a saber, la vida social, las interacciones frecuentes y las relaciones entre personas y otras personas.

Según Giraldo (2005, p.18) citado por Chavieri (2017) son “en los que el disfrute es más esencial que el resultado, en los que no suele haber vencedores ni vencidos, los que no excluyen sino que integran, y los que promueven la participación de todos”. Donde la ayuda y colaboración de los participantes es fundamental para la superación de un objetivo o misión común. Según Garaigordobil, citado por Navarro, “la aplicación de juegos cooperativos genera contribuciones positivas al desarrollo individual, a las relaciones socioafectivas y a la cooperación intragrupal en el contexto del aula, demostrando el enfoque pedagógico en el fomento de conductas prosociales” (2002, p. 20). Huizinga (1938) argumenta que el juego es una acción u ocupación libre, llevada a cabo dentro de límites de tiempo y espacio específico, teniendo en cuenta reglas obligatorias pero con una libertad de aceptación, una acción que tiene un propósito en sí mismo y está acompañada de tensión y placer, y un sentido de distancia de la vida cotidiana.

Un juego es un acto o acción voluntaria “acompañada de una sensación de tensión y placer y una sensación de estar fuera de la vida real” dentro de límites fijos y específicos de tiempo y lugar, de acuerdo con un principio de voluntariedad acordado pero absolutamente obligatorio. Homo Ludens, citado en Caeque, 1991, p.1). Mero (2015), por su parte, señala que son “actividades participativas que permiten la interacción con las personas y la proximidad a la naturaleza. Se trata de jugar para superar obstáculos y problemas, no para vencer a otros” (p.1). En consecuencia, permiten el crecimiento de patrones de solidaridad e interacciones interpersonales que fomentan la colaboración y el trabajo eficiente en equipo. Este tipo de juegos son “aquellos en los que para lograr un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos, que todos participen y que la cooperación se realice de

manera coordinada para maximizar el uso de la energía”, según Mosquera (2000, p. 20) citado por Chavieri (2017). Torres (2003) sostiene:

Es importante educar a los niños en habilidades de trabajo social en equipo, como la comunicación totalmente interactiva, además de la autointervención, para influir en el aprendizaje de sus compañeros, así como para expresar sus propios puntos de vista y actitud positiva para superar las dificultades. (p. 132)

Medina (2012) considera que estos son las tipologías de juegos más arduas a partir desde la perspectiva de la vida social. El infante travesea con nuevos niños, pero de forma muy organizada, se distribuyen los trabajos según sea el objetivo. El juego cooperativo se apoya en un juego de reglas que el niño aprende según el desarrollo del juego y su madurez social y emocional. Es por ello, Sanmartín (2012) indica que:

Los juegos cooperativos se proponen para reducir la agresión en los juegos fomentando la comprensión, la cooperación, la comunicación y la solidaridad. Hacen que sea más fácil conocer a otras personas y acercarse a la naturaleza. (p. 41)

Los juegos cooperativos son enfoques para limitar los extremos en los juegos y fomentar las actitudes cognitivas, la colaboración, la comunicación y la solidaridad. El concepto es que todos contribuyan a un objetivo compartido; el marco garantiza que todos jueguen juntos, sin presión competitiva, para producir resultados; como no hay miedo a ganar o perder, se hace hincapié en la cooperación. Desde un punto de vista educativo, el enfoque está en el proceso, no en el resultado. En este sentido, Omeñaca citado por Castillo y otros (2014) indica que:

Los juegos cooperativos se diferencian de los juegos competitivos tradicionales en varios aspectos: todos los participantes persiguen un

objetivo común a través del trabajo conjunto. Todos ganan si se alcanza la meta establecida, de lo contrario, todos pierden. Todos los jugadores compiten contra elementos no humanos, no entre sí.

De igual manera, Omeñaca citado por Castillo y otros (2014) sostiene que combina hechos como la paz y la convivencia. En él, la alegría, el placer y la magia se combinan lúdicamente con el hecho de que el intercambio de ideas, los esfuerzos y el desarrollo de una conciencia unida se basan en la renuncia o la participación exclusiva en el encuentro con la pareja. Son “actividades que se realizan de manera conjunta y no requiere competencia, en las que no existe conflicto entre los participantes, persiguiendo todos los mismos fines, independientemente de su rol” (Velázquez Callado, C., 2002, p.10), como Elme y Quispe (2018) citado. “Dado que el objetivo es divertirse y no ganar, los juegos cooperativos alivian el miedo a la derrota y refuerzan el sentimiento de autoestima de los participantes. Como la valoración de los niños no depende del resultado, sino de la participación activa de todos” (Garaigordobil, 2007, pp. 13-14). Según Freud, como se describe en Aberastury (2002), los niños juegan no sólo para recrear situaciones placenteras, sino también para superar el sufrimiento o el trauma. Del mismo modo, Piaget, al que hace referencia Cañeque (1991), observó

El juego es el producto de la asimilación que se separa de la adaptación antes de reintegrarse en formas de equilibrio permanente, convirtiéndolo en un complemento de la actividad o pensamiento racional. En este sentido, el juego representa el polo de identificación de la realidad consigo misma, y de participación como asimilado de esta imaginación creadora, que seguirá siendo el motor de todo pensamiento posterior e incluso de la razón. (p.6)

2.2.1.1. Dimensiones de los juegos cooperativos

Según Orlick (1996) son:

- **Cooperación.** Esta dimensión se caracteriza por la evaluación y desarrollo de habilidades de resolución de problemas grupales a través de: Relaciones controladas y recíprocas. La colaboración es la forma más adecuada para desarrollar habilidades, compartir y comunicarse con interés mutuo entre colegas. Intenta hasta el final. En general, convierte cualquier respuesta destructiva en una positiva y constructiva.
- **Participación.** En el contexto de la selectiva y discriminación, este tipo de juego tiene como objetivo evaluar la participación de todos los participantes. Esta forma de participación colectiva en el juego y la búsqueda de alternativas creará un ambiente amistoso y fiable de unión.
- **Diversión.** Implementar el juego cooperativo en la práctica tendrá consecuencias beneficiosas para el desarrollo de los niños como individuos y mejorará las relaciones sociales y afectivas, así como la cooperación grupal en el aula, expresada por un sentido de la pedagogía enfocada a fomentar el comportamiento social. La creación de los niños también es mencionada por Corman (1978, p. 71) como una de las características clave de la educación no violenta. El objetivo fundamental del juego cooperativo es la alegría, y los temores relacionados con el fracaso y el rechazo desaparecen.

2.2.1.2. Características de los juegos cooperativos

Según Brown citado en Jares (1992) son:

- Liberan de la competencia. El objetivo es que todos participen en la búsqueda de un objetivo compartido. El diseño asegura que todos los participantes jueguen de forma cooperativa, eliminando cualquier presión competitiva. Los participantes se preocupan por participar, no por ganar o perder.
- Liberan de la eliminación. El diseño de juegos cooperativos busca unir a todos los jugadores. Numerosos videojuegos intentan erradicar lo que es más débil, más lento, más torpe, etc., y con la preparación viene el rechazo y la amortización. Los juegos cooperativos hacen hincapié en la inclusión y no en la exclusión.
- Liberan para crear. La creación es la construcción, y todos contribuyen a ella. Las reglas son maleables, y los miembros pueden contribuir a la evolución del juego. Los juegos pueden modificarse según el equipo, los recursos, el entorno y el objetivo. El juego cooperativo hace hincapié en el proceso: es esencial que los participantes disfruten participando.
- Liberan de la agresión física, Si promovemos la hostilidad contra los demás, avalamos una conducta dañina y cruel. Intenta abolir las instituciones que requieren un comportamiento agresivo hacia los demás.

Por otra parte, Orlick (2002) citado por Velázquez, menciona los siguientes:

- Libera de la competición. El objetivo es comprometer a todos en un único objetivo.
- Libera de la eliminación. La participación es obligatoria para todos y no es excluyente.

- Libera para crear. Las reglas son maleables y pueden ser alteradas por los jugadores con el fin de lograr un mayor compromiso o una mayor diversión.
- Libera la posibilidad de elegir. Los participantes tienen la posibilidad de unirse, alterar las reglas, gestionar los problemas, etc.
- Libera de la agresión. Dado que los resultados se obtienen mediante la colaboración, la conducta violenta contra los demás dejará de existir.

2.2.1.3. Importancia de los juegos cooperativos

El juego es esencial para el crecimiento físico, social, moral e intelectual de los niños, según Jares (1992). El juego es un objetivo en sí mismo; indica una necesidad que debe ser satisfecha y sirve como medio de comunicación y entretenimiento. Los juegos cooperativos también pueden ser una técnica muy eficaz para modificar las relaciones preexistentes y las estructuras sociales que son obviamente violentas. Mercado (2009) menciona lo siguiente:

- Son alegres y divertidos para todos.
- Hay una sensación general de satisfacción.
- Se deja de lado la discriminación y se crea inclusión.
- Fortalece la capacidad de perseverar ante las dificultades.
- Desarrollo biológico armonioso sin riesgo de lesiones en juegos agresivos.

2.2.2. Habilidades sociales

Las habilidades sociales, según Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987), incluyen “un grupo de comportamientos sociales. Una mayor felicidad personal e interpersonal es el resultado cuando estos talentos son apropiados o eficaces, tanto a corto como a largo plazo” (p.18). De igual modo, Monjas (1993) señala que se refiere a las “habilidades particulares necesarias para llevar a cabo una actividad interpersonal con competencia. Son los gestos

requeridos para una interacción exitosa y satisfactoria con compañeros y adultos” (p.27). En otras palabras, la palabra habilidad se utiliza para denotar que la competencia social es un conjunto de acciones enseñadas y adquiridas más que una característica psicológica. Estos autores ofrecen los siguientes perfiles de competencia social:

- Se adquieren durante el proceso de aprendizaje.
- Estos incluyen acciones verbales y no verbales específicas y cuidadosas.
- Añaden refuerzo social.
- La práctica de las habilidades sociales está influenciada por las características del entorno. Es decir, factores como la edad, el género y el estatus del destinatario afectan el comportamiento social de los sujetos.

Las habilidades sociales, según Cáceres (1993), se trata de “ciertas acciones o habilidades sociales necesarias para realizar adecuadamente una actividad interpersonal” (p.28). Ballester y Gil (2002) consideran que es un reto describir las habilidades sociales de forma clara y objetiva, por lo que sugieren tres nociones que están fuertemente relacionadas con la concepción de las habilidades sociales. Son las siguientes:

- Consenso social. Una persona que irradia un comportamiento que se considera apreciado y aceptado por los demás. Esto significa que otras personas dan forma a nuestro comportamiento social de alguna manera.
- Efectividad. Se refiere al logro de una meta establecida al comportarse de una manera que mantiene o mejora las relaciones, lo que puede o no estar relacionado con la efectividad en el mantenimiento de la autoestima.

- Carácter situacional. Refiriéndose al hecho de que importa dependiendo de la situación que un tipo de eficiencia prevalece sobre otro.

Según Alberti y Emmons (1978, p.34), la autonomía se define como “el comportamiento que permite a una persona actuar de acuerdo con sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar libremente sentimientos honestos o ejercer sus derechos personales sin negar los derechos de los demás”. En cambio, según Goldstein (1980), “las habilidades sociales son un conjunto de talentos y capacidades (diversas y especializadas) para el compromiso interpersonal directo y la resolución de dificultades interpersonales y/o socioemocionales”. “En los años preescolares, las habilidades sociales incluyen la conexión con los compañeros, las primeras expresiones prosociales, el descubrimiento de las normas y la comprensión de las emociones, entre otras”, según Lacunza y Contini (2009).

En la opinión de Monjas (2002), citado por Lacunza y Contini (2009), dice que “las habilidades sociales son un deber evolutivo básico del niño para conectarse adecuadamente con sus pares y con los adultos, construyendo vínculos interpersonales” (p.59). Es necesario que aprendan, practiquen e incorporen a su comportamiento habilidades sociales que les permitan adaptarse a su entorno local.

En este sentido, se tiene que priorizar el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, ya que los estudiantes necesitan adaptarse a las condiciones de su desarrollo, y con el tiempo diferentes tipos de habilidades sociales esta asociación se convertirá en el pilar principal de las actividades sociales. Vive una vida sana emocional y profesionalmente. Caballo (1993), referenciado por Lacunza y Contini (2009, p. 59), afirma: “Se describen como un conjunto de acciones que permiten al individuo crecer en un contexto individual o

interpersonal expresando emociones, actitudes, deseos, ideas o derechos de manera aceptable”.

Como afirman Spitzberg y Cupach (1989), referenciados en Rangel (2015), “habilidades enfocadas a metas, ya sean particulares o genéricas; y al definir la idea de competencia señalan que normalmente esta se utiliza para referirse a la capacidad de ejecutar son habilidades sociales” (p. 58). Por lo tanto, estas habilidades se adquieren a lo largo del proceso de aprendizaje. Las personas están predispuestas a aprender desde su nacimiento a comunicarse con su comunidad. Tiene ciertas emociones, pensamientos y hábitos. Según Combs y Slaby (1977), citados por Camacho (2012), “las habilidades sociales son la capacidad de interactuar con los demás en un entorno social de una manera que es socialmente reconocida y valorada, así como personalmente beneficiosa y mutuamente beneficiosa para los demás” (p. 20).

Según Alberti y Emmons (1978), recogido en Gastiaburú (2012), lo siguiente es cierto: “Una habilidad social es un comportamiento que permite a un individuo comportarse de acuerdo con sus propios intereses para protegerse sin preocupaciones ni hostilidad. Las personas deben ser capaces de expresar libremente sus emociones sinceras y hacer uso de sus propios derechos sin violar los derechos de los demás” (p. 20). Los niños pequeños aprenden observando a los demás, por lo que su contacto con los demás es importante. Allí imitarán el comportamiento de sus seres queridos y aprenderán a interpretar y comprender situaciones específicas. Persona calificada “aquella que es capaz de expresar sus pensamientos y/o intereses de forma calmada, asegurándose de que sus peticiones sean satisfechas y limitando la probabilidad de futuros conflictos en una variedad de entornos a través de una comprensión global de los medios de comunicación socialmente aceptables” (Arnal, Gil, p.12).

2.2.2.1. Dimensiones de las habilidades sociales

a) Interacción social

Según Monjas (2000), las habilidades sociales “son actos esenciales y cruciales necesarios para el contacto con cualquier persona en su entorno social, independientemente de la edad, y se utilizan en los intercambios sociales amistosos, educados y placenteros” (p.179). Se enumeran a continuación:

- Sonreír y reír. Estos son los comportamientos que nos muestran aceptación, gratitud, alegría y placer. Indica la alegría de la interacción.
- Saludos. Son conductas verbales y no verbales. Indica reconocimiento, aceptación y una actitud positiva hacia la otra persona.
- Presentaciones. Preséntate a ti mismo o a otros.
- Favores. Esta es una forma de solicitar un servicio o brindar un servicio.
- Cortesía y amabilidad. Un conjunto de comportamientos que usamos para crear interacciones amistosas, divertidas y amistosas.

b) Amistad

Según Monjas (2000), “se trata de habilidades para iniciar, desarrollar y mantener encuentros constructivos que sean mutuamente gratificantes” (p. 179). Abarca la capacidad de construir, cultivar y mantener excelentes interacciones sociales con los compañeros de trabajo. Son las siguientes:

- Empoderar a los demás. Decir o hacer algo bueno a los demás.
- Socialización. Los comportamientos necesarios para iniciar la interacción con los demás.

- Únase a un juego con otros. Únase a un juego o actividad que otros están jugando.
- Ayuda. Pregunta y ayuda a los demás.
- Cooperación y participación. Dos o más actores se involucran en una actividad que implica reciprocidad de diferentes tipos de comportamiento.

c) Conversacionales

Según Monjas (2000), “agrupa las habilidades necesarias para iniciar, gestionar y concluir las interacciones con compañeros o adultos” (p. 179). Esta dimensión implica el éxito de habilidades como establecer un discurso o mantener un intercambio de ideas constante. Participar en las discusiones de los demás de forma individual o en grupo. A continuación se enumeran:

- Iniciar una conversación. Implica un intercambio verbal con otra persona.
- Manteniendo la conversación. Habla con la otra persona por un rato.
- Terminar una conversación. Finaliza las conversaciones con otras personas.
- Unirse a la conversación de otros. Significa unirse a una conversación que otra persona está teniendo.
- Conversaciones de grupo. Comportamientos necesarios para la participación activa y adecuado en un chat de grupo.

d) Emocionales

Según Monjas (2000), “incluye la capacidad de expresar y recibir emociones, de defender asertivamente los propios derechos y creencias y de respetar los derechos de los demás” (p. 179). Comprende las siguientes ocurrencias:

- Autoafirmaciones positivas. Di algo positivo sobre ti.
- Expresar emociones. Puede transmitir a los demás lo que sentimos.
- Recibir emociones. La forma como reaccionamos a los sentimientos.
- Defender los propios derechos. Saber comunicarse con los demás y respetar nuestros derechos.
- Defender las propias opiniones. Muestra a otros tu visión personal, punto de vista, ideas, actitud.

e) Resolución de problemas

Según Monjas (2000), “se asocian a la capacidad de resolver y afrontar conflictos interpersonales investigando alternativas, prediciendo las consecuencias de sus acciones, evaluando soluciones viables y probando la opción preferida” (p. 179). Otras opciones en esta región son:

- Identificar un problema interpersonal. Esto significa darse cuenta de que hay un conflicto con los demás.
- Buscar soluciones. Generar posibles alternativas de solución.
- Anticipar consecuencias. Tratando de prevenir consecuencias de nuestros comportamientos.
- Elegir una solución. Evaluar una solución alternativa al problema.
- Probar la solución. Planificar e implementar una solución al problema.

f) Interacción con los adultos

Según Monjas (2000), se trata de “comportamientos que permiten y posibilitan una interacción adecuada y beneficiosa entre el niño y las personas de su entorno social (padres, profesores, educadores y familiares)” (p. 180). Son las siguientes:

- Cortesía con el adulto. Los diferentes comportamientos que debemos usar y cuando interactuamos con los adultos para ser amables y gentiles y hacer que la interacción sea divertida.
- Reforzar al adulto. Di o haz algo agradable por él.
- Conversar con el adulto. Iniciar, mantener y finalizar conversaciones con adultos.
- Peticiones al/del adulto. Un conjunto de comportamientos y habilidades necesarias para que un niño interactúe con confianza con los adultos.
- Solucionar problemas con adultos. Que el sujeto sea capaz de resolver los conflictos que surgen en las relaciones con los adultos.

2.2.2.2. Características de las habilidades sociales

Rimm (1974) define la conducta personal como una muestra razonablemente directa y honesta de las emociones. Rinn y Markle (1979, p. 27) “la describen como una combinación de acciones vocales y no verbales a través de las cuales los niños asimilan las respuestas de otras personas (compañeros y padres) en el contexto del contacto con los demás”. Se considera que tienen habilidades sociales si son capaces de adquirir los resultados deseados y evitar o escapar de los malos sin causar daño a los demás.

2.2.2.3. Importancia de las habilidades sociales

En la infancia es fundamental el desarrollo de las habilidades sociales, ya que el bebé encuentra y registra una gran cantidad de acontecimientos que le permiten organizar su entorno social, comprender las convenciones y los tabúes y hacer valer sus propios derechos. Esto permite al niño verse a sí mismo y a los demás de una manera más integrada y socialmente eficaz.

Durante esta etapa, el niño pasa del juego paralelo al juego interactivo y cooperativo, y sus interacciones con otros niños se hacen más consistentes y frecuentes. Por lo tanto, los niños deben desarrollar las habilidades esenciales para gestionar los conflictos con sus compañeros o para jugar con niños que aún están aprendiendo (Lacunza y Contini de González, 2009; Griffa y Moreno, 2010). Los individuos emplean las habilidades sociales a lo largo de su vida, y están directamente ligadas a su crecimiento cognitivo y a sus logros académicos.

Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987) argumentan que el comportamiento personal del niño juega un papel importante en el logro de antecedentes sociales, culturales y económicos. Los niños que carecen de comportamientos sociales apropiados están socialmente aislados, desdeñosos y generalmente menos felices. La competencia social es de vital importancia en el desarrollo presente y futuro del niño. Las habilidades sociales son importantes porque le permiten al niño internalizar los roles y normas sociales.

Por otro lado, Cáceres (1993) demuestra la importancia de las relaciones sociales positivas en la experiencia diaria de todos los niños y su impacto en autoestima y felicidad personal. Al mismo tiempo expresó que la competencia social del sujeto tiene un aporte importante en su competencia personal porque hoy parece que el éxito individual y social está más relacionado con la sociabilidad y las habilidades interpersonales del sujeto más que las habilidades cognitivas e intelectuales del sujeto.

2.3. Marco conceptual

Cooperación Es el resultado de una estrategia que se aplica a los objetivos, que fueron desarrollados por grupos de personas u organizaciones con los mismos intereses u objetivos.

Diversión Una actividad que pasa el tiempo de una manera placentera.

Habilidades sociales Es un conjunto de comportamientos que nos permiten interactuar y construir relaciones con los demás.

Juegos cooperativos Son juegos en los que prima la diversión en equipo frente a los juegos competitivos.

Participación Interferir con un evento, procedimiento o actividad.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Formulación de hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

Los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022.

3.1.2. Hipótesis específicas

1) Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de interacción social en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

2) Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de amistad en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

3) Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades conversacionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

4) Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades emocionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

5) Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de resolución de problemas en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

6) Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de interacción con los adultos en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

3.2. Variables

Variable independiente Juegos cooperativos

Dimensiones

- Cooperación.
- Participación.
- Diversión.

Variable dependiente Habilidades sociales

Dimensiones

- Interacción social
- Amistad
- Conversacionales
- Emocionales
- Resolución de problemas
- Interacción con los adultos

3.3. Cuadro de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Valoración
Variable independiente Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos son similares a otros tipos de juegos, excepto que se caracterizan por estar en un ambiente competitivo (ganancias y derrotas), lo que resulta en una competencia sana entre los estudiantes.	Ficha de observación sobre juegos cooperativos por 20 ítems.	Cooperación	Destreza	Ordinal	1=Nunca 2=A veces 3=Siempre
				Reciprocidad		
			Participación	Confianza		
				Implicación		
Diversión	Amenidad					
Variable dependiente Habilidades sociales	Para Alberti y Emmons (1978, p. 34), es “permitir que una persona actúe en su mejor interés, que se defienda sin ansiedad indebida, que exprese libremente sentimientos honestos y el acto de ejercer los	Ficha de observación sobre juegos cooperativos por 57 ítems.	Interacción social	Saludar	Ordinal	1=Nunca 2=A veces 3=Siempre
				Cortesía		
			Amistad	Alabar		
				Ayudar		
			Conversacionales	Mantener		
				Terminar		
			Emocionales	Expresar		
				Defender		
			Resolución de problemas	Buscar		
				Anticipar		

	derechos individuales”		Interacción con los adultos	Conversar		
				Peticiones		

3.4. Tipo de investigación

Se sitúa en la investigación aplicada: "La investigación cuantitativa considera la correlación o vínculo entre las variables que se evalúan, facilitando así la comprensión de los hallazgos" (Valderrama, 2015, p. 117). Del mismo modo que la investigación fundamental es abstracta y emplea el vocabulario de una disciplina, también está limitada a su propia área y no puede generalizarse.

3.5. Nivel de investigación

Tiene sus raíces en la investigación experimental: "La investigación experimental es la explicación de lo que ocurrirá cuando se controlen minuciosa y rigurosamente circunstancias específicas para caracterizar la manera o la causa de una determinada condición o suceso" (Villegas, 2005, p.75). Se compararon con el comportamiento de un grupo u otro, llamado grupo control, que no recibió ni el tratamiento experimental ni la estimulación.

3.6. Método de investigación

Método inductivo

Según Bisquera (1998) citado por (Valderrama, 2015) "este método investiga casos concretos a partir de los cuales se forman generalizaciones". (p.117). La inducción es el proceso de sacar conclusiones o explicar las leyes generales de los fenómenos a partir del estudio de un caso específico.

Método experimental

Para Hurtado y Murguía (S/A, p. 30), "establece las circunstancias para estudiar las relaciones causa-efecto. Para ello, el investigador manipula los factores independientes y observa su impacto en las variables dependientes. Los métodos de gestión son más estrictos".

3.7. Diseño de investigación

Preexperimental de un solo grupo, con pre y postest

Según Carrasco (2006): “Estudios de caso en los que se utiliza una única medida para evaluar el impacto de un estímulo en un grupo sin grupo de control”. Valderrama (2015) indica: “Administrar una prueba preliminar para medir la variable dependiente; aplicar el tratamiento experimental x a los sujetos; administrar una propuesta que unida otra vez la variable dependiente” (p.60). Cuyo esquema es:

GE: O1.....X.....O2

Donde:

GE = Grupo experimental

O1= Simboliza el pretest

X = Representa a la variable experimental

O2= Simboliza el postest

3.8. Población

Por todos los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuellar”.

3.9. Muestra

34 estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”. En este caso se utilizó el muestreo no probabilístico intencional.

3.10. Técnicas e instrumentos

Técnica	Instrumento
Observación	Ficha de observación

3.11. Validez y confiabilidad de instrumentos

3.11.1. Validez

Se realizó a través de juicio de expertos:

Expertos	Validación	Situación
Dr. Jaime Adrián Vargas Jerí	67.5%	Excelente
Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní	80%	Excelente
Mtro. Ciro Augusto Madueño García	92.3%	Excelente
Promedio	80.83%	Excelente

3.11.2. Confiabilidad de instrumentos

Se realizó a través de Alfa de Cronbach:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S^2} \right]$$

Donde:

α = coeficiente de Cronbach

K= número de ítems o preguntas del instrumento

$\sum S_i^2$ = Suma de las varianzas de cada ítem

S^2 = Varianza total o varianza del instrumento

a) *Fiabilidad del instrumento ficha de observación- juegos cooperativos*

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
<u>,898</u>	<u>20</u>

b) *Fiabilidad del instrumento ficha de observación- habilidades sociales*

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
<u>,900</u>	<u>57</u>

Instrumentos	Coefficiente de Alpha de Cronbach	Interpretación
ficha de observación- juegos cooperativos	0,898	Excelente
ficha de observación- habilidades sociales	0,900	Excelente
Promedio	0,899	Aceptable

3.12. Técnicas de procesamiento de datos

Los datos descriptivos de las pruebas previas y posteriores recogidas de los grupos intactos se analizarán mediante tablas y gráficos de comparación, mientras que los datos

estadísticos se analizarán mediante el SPSS 22 con una base de datos en MS Excel 2019 y la versión 18 de Minitab. Utilizando la estadística de Wilcoxon, también se comparan las hipótesis generales y particulares.

3.13. Aspectos éticos

El respeto a la dignidad humana y la responsabilidad profesional de los investigadores son los dos principales conceptos morales y comportamientos que rigen la actividad. En cuanto al primero, nos comprometemos a recopilar datos con el consentimiento informado de los niños, sus padres y sus profesores; me esforzaré por obtener resultados que sean beneficiosos para la sociedad; garantizaré la equidad y la justicia entre los participantes en la investigación y los investigadores; y salvaguardaremos el proceso de investigación y sus resultados. Como parte de nuestras responsabilidades como investigadores, prestaremos especial atención a la protección de la identidad y el trato de los jóvenes con los que colaboramos.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 1
Interacción social

Valoración	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	16	47	3	9
A veces	14	41	9	26
Siempre	4	12	22	65
Total	34	100	34	100

Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en la tabla 1, 34 (100%) estudiantes lograron los siguientes resultados en el pre-test: 16 (47%) nunca, 14 (41%) a veces y 4 (12%) siempre. En cambio, en post-test lograron: nunca 3 (9%), a veces 9 (26%), siempre 22 (65%).

Tabla 2
Amistad

Valoración	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	8	24	2	6
A veces	10	29	8	24
Siempre	16	47	24	71
Total	34	100	34	100

Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en la tabla 2, 34 (100%) estudiantes lograron los siguientes resultados en el pre-test: 8 (24%) nunca, 10(29%) a veces y 16 (47%) siempre. En cambio, en post-test lograron: nunca 2(6%), a veces 8 (24%), siempre 24 (71%).

Tabla 3*Conversacionales*

Valoración	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	15	44	10	29
A veces	18	53	4	12
Siempre	1	3	20	59
Total	34	100	34	100

Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en la tabla 3, 34 (100%) estudiantes lograron los siguientes resultados en el pre-test: 15 (44%) nunca, 18(53%) a veces y 1 (3%) siempre. En cambio, en post-test lograron: nunca 10(29%), a veces 4 (12%), siempre 20 (59%).

Tabla 4*Emocionales*

Valoración	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	16	47	12	35
A veces	14	41	4	12
Siempre	4	12	18	53
Total	34	100	34	100

Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en la tabla 4, 34 (100%) estudiantes lograron los siguientes resultados en el pre-test: 16 (47%) nunca, 14(41%) a veces y 4 (12%) siempre. En cambio, en post-test lograron: nunca 12(35%), a veces 4 (12%), siempre 18 (53%).

Tabla 5*Resolución de problemas*

Valoración	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	12	35	8	24
A veces	18	53	6	18
Siempre	4	12	21	62
Total	34	100	34	100

Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en la tabla 5, 34 (100%) estudiantes lograron los siguientes resultados en el pre-test: 12 (35%) nunca, 18(53%) a veces y 4 (12%) siempre. En cambio, en post-test lograron: nunca 8(24%), a veces 6 (18%), siempre 21 (62%).

Tabla 6
Interacción con los adultos

Valoración	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	6	18	3	9
A veces	20	59	15	44
Siempre	8	24	16	47
Total	34	100	34	100

Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en la tabla 6, 34 (100%) estudiantes lograron los siguientes resultados en el pre-test: 6 (18%) nunca, 20(59%) a veces y 8 (24%) siempre. En cambio, en post-test lograron: nunca 3(9%), a veces 15 (44%), siempre 16 (47%).

Tabla 7
Habilidades sociales

Valoración	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	4	12	0	0
A veces	19	56	3	9
Siempre	11	31	31	91
Total	34	100	34	100

Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en la tabla 7, 34 (100%) estudiantes lograron los siguientes resultados en el pre-test: 4(12%) nunca, 19(56%) a veces y 11 (32%) siempre. En cambio, en post-test lograron: nunca 0(0%), a veces 3 (9%), siempre 31 (91%).

4.2. Resultados inferenciales

4.2.1. Contraste de la hipótesis general

Ho: Los juegos cooperativos tienen un impacto negativo en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022.

Hi: Los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022.

Prueba de estadística:

Tabla 8

Estadísticos de prueba^a
 Habilidades sociales
 - Habilidades
 sociales

Z	-3,546 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 8, la prueba de rango con signo de Wilcoxon revela que se alcanza el umbral de significación $p = 0,000$, que es inferior a $\alpha = 0,05$; por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta H_1 . Así, se comprueba la hipótesis general: Los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022.

4.2.2. Contraste de la hipótesis 1

Ho: Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en las habilidades de interacción social en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

Hi: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de interacción social en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

Prueba de estadística:

Tabla 9

Estadísticos de prueba^a	
	Interacción social- Interacción social
Z	-3,444 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 9, la prueba de rango con signo de Wilcoxon revela que se alcanza el umbral de significación $p = 0,000$, que es inferior a $\alpha = 0,05$; por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta H_1 . Así, se comprueba la hipótesis específica 1: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de interacción social en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

4.2.3. Contraste de la hipótesis 2

H₀: Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en las habilidades de amistad en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

H₁: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de amistad en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

Prueba de estadística:

Tabla 10

Estadísticos de prueba^a	
	Amistad- Amistad
Z	-3,286 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la Tabla 10, la prueba de rangos con signo de Wilcoxon muestra que se alcanza un nivel de significancia de $\rho = 0.000$, que es menor que $\alpha = 0.05$; por tanto, se rechaza H_0 y se acepta H_1 . Por tanto, se confirma la hipótesis específica 2: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de amistad en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

4.2.4. Contraste de la hipótesis 3

H₀: Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en las habilidades conversacionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

H₁: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades conversacionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

Prueba de estadística:

Tabla 11

Estadísticos de prueba^a

	Conversacionales- Conversacionales
Z	-3,153 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 11, la prueba de rango con signo de Wilcoxon revela que se alcanza el umbral de significación $\rho = 0,000$, que es inferior a $\alpha = 0,05$; por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta H_1 . Así, se comprueba la hipótesis específica 3: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades conversacionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

4.2.5. Contraste de la hipótesis 4

Ho: Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en las habilidades emocionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

Hi: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades emocionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

Prueba de estadística:

Tabla 12

Estadísticos de prueba^a

	Emocionales- Emocionales
Z	-3,338 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 12, la prueba de rango con signo de Wilcoxon revela que se alcanza el umbral de significación $p = 0,000$, que es inferior a $\alpha = 0,05$; por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta H_1 . Así, se comprueba la hipótesis específica 4: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades emocionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

4.2.6. Contraste de la hipótesis 5

Ho: Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en las habilidades de resolución de problemas en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

Hi: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de resolución de problemas en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

Prueba de estadística:

Tabla 13

Estadísticos de prueba^a

	Resolución de problemas- Resolución de problemas
Z	-3,546 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 13, la prueba de rango con signo de Wilcoxon revela que se alcanza el umbral de significación $p=0,000$, que es inferior a $\alpha=0,05$; por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta H_1 . Así, se comprueba la hipótesis específica 5: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de resolución de problemas en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

4.2.7. Contraste de la hipótesis 6

H₀: Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en las habilidades de interacción con los adultos en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

H₁: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de interacción con los adultos en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

Tabla 14**Estadísticos de prueba^a**

	Interacción con los adultos - Interacción con los adultos
Z	-3,146 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 14, la prueba de rango con signo de Wilcoxon revela que se alcanza el umbral de significación $p = 0,000$, que es inferior a $\alpha = 0,05$; por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta H_1 . Así, se comprueba la hipótesis específica 6: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de interacción con los adultos en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

4.3. Discusión de resultados

El objetivo general de la investigación estuvo orientado a explicar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. En cuanto al juego cooperativo, Orlick (1996), citado por May (2006), afirma: “El modelo de juego cooperativo implica modificaciones en formas interesantes para reeducar a la comunidad con otros juegos cuya estructura contribuye a sus fines socioculturales y educativos fundamentales” (p. 42). Del mismo modo, Giraldo (2005, p. 34) define los juegos cooperativos como "juegos en los que la diversión es más esencial que el resultado, en los que a menudo no hay vencedores ni perdedores, la integración no es la exclusión y todos están invitados a participar". El juego cooperativo tiene una influencia significativa en el desarrollo de las habilidades sociales de los jóvenes.

Con respecto al primer objetivo específico, que estuvo orientado a comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de interacción social en los alumnos

de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. Según Monjas (2000), son “comportamientos básicos y vitales necesarios para conectar con cualquier persona en una situación social, ya sea un niño o un adulto, para lograr interacciones sociales agradables, corteses y placenteras” (p. 179). En consecuencia, los resultados inferenciales demostraron que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social de los alumnos. Esto fue confirmado por la prueba de Wilcoxon, que arrojó un resultado de $P=0,000$, que es inferior a $\alpha=0,05$, lo que proporciona un criterio empírico aceptable para aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula.

Con respecto al segundo objetivo específico, que estuvo orientado a comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de amistad en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. En consecuencia, sobre la base de los resultados inferenciales, se determinó que los juegos cooperativos tuvieron un impacto considerable en la capacidad de los niños para establecer amistades. Esto fue respaldado por la prueba de Wilcoxon, que arrojó un resultado de $p =0,000$, que es inferior a $\alpha =0,05$, lo que proporciona un criterio empírico adecuado para aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis.

Con respecto al tercer objetivo específico, que estuvo orientado a comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades conversacionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. Acorde con ello, por medio de los resultados inferenciales se conoció que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades conversacionales en los alumnos. Ello fue corroborado por medio de la prueba de Wilcoxon que emitió $p=0.000$, menor que $\alpha=0.05$, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Con respecto al cuarto objetivo específico, que estuvo orientado a comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades emocionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. Acorde con ello, por medio de los resultados inferenciales se conoció que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades emocionales en los alumnos. Ello fue corroborado por medio de la prueba de Wilcoxon que emitió $p=0.000$, menor que $\alpha=0.05$, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Con respecto al quinto objetivo específico, que estuvo orientado a comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de resolución de problemas en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. Acorde con ello, por medio de los resultados inferenciales se conoció que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de resolución de problemas en los alumnos. Ello fue corroborado por medio de la prueba de Wilcoxon que emitió $p=0.000$, menor que $\alpha=0.05$, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Con respecto al sexto objetivo específico, que estuvo orientado a comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de interacción con los adultos en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. Acorde con ello, por medio de los resultados inferenciales se conoció que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de interacción con los adultos en los alumnos. Ello fue corroborado por medio de la prueba de Wilcoxon que emitió $p=0.000$, menor que $\alpha=0.05$, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

CONCLUSIONES

1. Se concluye que, los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022. Ello fue corroborado por medio de la prueba de Wilcoxon que emitió un $\rho=0.000$, menor que $\alpha=0.05$, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.
2. Se concluye que, los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de interacción social en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. Ello fue corroborado por medio de la prueba de Wilcoxon que emitió un $\rho=0.000$, menor que $\alpha=0.05$, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.
3. Se concluye que, los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de amistad en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. Ello fue corroborado por medio de la prueba de Wilcoxon que emitió un $\rho=0.000$, menor que $\alpha=0.05$, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.
4. Se concluye que, los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades conversacionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. Ello fue corroborado por medio de la prueba de Wilcoxon que emitió un $\rho=0.000$, menor que $\alpha=0.05$, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.
5. Se concluye que, los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades emocionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. Ello fue corroborado por

medio de la prueba de Wilcoxon que emitió un $\rho=0.000$, menor que $\alpha=0.05$, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

6. Se concluye que, los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de resolución de problemas en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. Ello fue corroborado por medio de la prueba de Wilcoxon que emitió un $\rho=0.000$, menor que $\alpha=0.05$, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

7. Se concluye que, los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las habilidades de interacción con los adultos en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. Ello fue corroborado por medio de la prueba de Wilcoxon que emitió un $\rho=0.000$, menor que $\alpha=0.05$, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

RECOMENDACIONES

1. A la Dirección Regional de Educación de Ayacucho, para que fomente los juegos cooperativos en sus proyectos, planes de estudio y programas educativos a fin de fortalecer las habilidades sociales de los niños, contribuyendo así a una cultura de paz y armonía.
2. Al Consejo Directivo de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuellar”, de la ciudad de Ayacucho, con el encargo de diseñar y organizar talleres basados en juegos cooperativos para que los profesores los empleen en sus clases diarias.
3. A los profesores de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuellar”, para que diagnostiquen el nivel de habilidades sociales en los niños utilizando instrumentos aceptables y tomen las medidas oportunas basadas en el uso de tácticas metodológicas basadas en juegos cooperativos.
4. A los padres de familia de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, para que fomenten el desarrollo cognitivo, físico, lingüístico y social de sus hijos y/o hijas a través de juegos, idealmente cooperativos y participativos.

REFERENCIAS

- Amorín, Cusihuaman y Vargas, (2014). *Mejora de las habilidades sociales, mediante un programa de educación emocional de los estudiantes de sexto grado de Educación Primaria de la I. E. N° 381214/ V-P. “Inca Pachacutec” de Vilcashuamán – 2012.* Ayacucho, Perú.
- Arranz, E. (1993). *Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil.* http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf
- Ballester Arnal, R. & Gil Llario, M. (2002). *Habilidades sociales. Evaluación y tratamiento.* Síntesis.
- Barrientos, Y. (2006). *El juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños (as).* (Tesis para obtener el Título de Profesora de Educación Inicial). Ayacucho: Instituto Superior Pedagógico Nuestra Señora de Lourdes.
- Beltrán, O. H. (2007). *Efectos de un programa de juegos cooperativos sobre las conductas prosociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia.* (Tesis para obtener el título de Profesional en Ciencias del Deporte y la Recreación). Pereira, Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Caballo, V. (2007). *Manual de habilidades sociales.* Siglo XXI.
- Camacho. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años, en el Colegio Católico Privado de Lima.*
- Cañeque, H. (1993). *Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y en el adulto.* El Ateneo.
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar proyecto de investigación.* (2aed.). Lima, Perú: San Marcos.
- Ccañihua (2015). *Las técnicas grupales y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes del VII ciclo, de la I.E.P. “Walter Ebertz”, del centro poblado de Corazón de Ñaupas – Vinchos, 2015.* Ayacucho, Perú.
- Chavieri, A. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.* Tesis de posgrado UCV.
- Córdova, I. (2014). *El proyecto de investigación cuantitativa.* (2ª ed.). Lima: San Marcos.
- Corman, L. (1978). *La interpretación dinámica en psicología.*
- Elme, M. y Quispe, K. (2018). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial “Teófila agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.* Tesis pregrado UNSCH.

- Escalante, C. (2016). *Aplicación de “Taller de juegos cooperativos” y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015*. Tesis pregrado UNSCH.
- Espinoza, A., Calderón-Prada, A., Burga, G. y Güímac, J. (2007). *Estereotipos, prejuicios y exclusión social en un país multiétnico: el caso peruano*. En: *Revista de Psicología* vol. 25 n.º 2, Lima. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S025492472007000200007
- Garaigordobil Landazabal, M (2003). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Pirámides.
- Garaigordobil Landazabal, M. (2003). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. <http://www.observatorioperu.com>
- Garaigordobil Landazabal, M. (2003). *Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 8 a 10 años*. <http://www.artesindividuoysociedad.es/articulos/N18/>
- Garaigordobil Landazabal, M. (2006). *Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años*. <http://www.artesindividuoysociedad.es/articulos/N18>
- Gastiaburú Farfán (2012). *Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una Institución Educativa del callao*. Lima. Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos*. Barcelona: Océano S.L.
- Gómez, J. (1996). *Observación y formación de los profesores*. (2ª ed.). Madrid: Morata S.L.
- Herder. Crises, M., Flores, C., Lizana, D. y Pérez, J. (2011). *El juego participativo y su desarrollo en el aprendizaje del área de comunicación del segundo grado. (Tesis para obtener el Título de profesor(a) de educación primaria EBI)*. Ayacucho: Instituto Superior Pedagógico Nuestra Señora de Lourdes.
- Hernández y otros (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). México: Mc Graw Hill.
- Hidalgo, C.G. y Abarca, N. (1990). *Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes universitarios*. En: *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 22, núm. 2, 1990, pp. 265-282. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Konrad Lorenz.
- Hueso, A (2012). *Metodología y técnicas cuantitativas de investigación*. Valencia: Universitat politècnica.

- Izuzquiza, D. y Ruiz, R. (s/f). *TÚ Y YO aprendemos a relacionarnos. Programa para la enseñanza de las habilidades sociales en el hogar: manual para familias de niños entre 5 y 10 años*. http://www.sindromedown.net/adjuntos/cPublicaciones/32L_hsocialsfamilias1.pdf
- Jares, X. (1992). *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid: CCS.
- Martínez, T. G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial*. (Tesis de Licenciatura en Educación Inicial). Santa Fe, Argentina: Universidad Abierta Interamericana.
- Medina, L. (2014). *Habilidades sociales en niñas de 5 años*. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica de Perú, Perú. <http://tesis.pucp.edu>.
- Mejía, E. (2006). *El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares*. Universidad de Antioquia, Instituto Universitario de Educación Física y Deporte. Colombia.
- Mercado, L (2009). *Juego y recreación en educación*. Brujas.
- Mero, M. (2015). *Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. "Mis Pequeños Angelitos", Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015*. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/UPSE-TEP-2015-0069.pdf>
- Michelson, L.; Sugai, D.; Wood, R. & Kazdin, A. (1987). *Las habilidades sociales en la infancia: evaluación y tratamiento*. Martínez Roca.
- Molina y Pajuelo, (2010). *Entrenamiento de habilidades comunicativas e interacción social de los adolescentes de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala*.
- Monjas Casares, M. (1993). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social* (PEHIS). CEPE.
- Mosquera, M. (2000). *No violencia y deporte*. INDE. 2000.
- Navarro A. (2002). *El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores*. INDE.
- Omeñaca, R.; Ruiz, J.V. (2001). *La cooperación como alternativa en educación física*. <http://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/LaCooperacioncomoAlternativaenEducacionFisica>
- Orlick, T (1996). *Libres para cooperar, libres para crear*. Paidotribo.

- Orobajo, J. D. (2011). *Propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos para mejorar las relaciones de empatía en los estudiantes del Colegio República de Colombia, Jornada Noche Grado 4.ª*. (Tesis de licenciatura en Educación Básica, con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes). Bogotá, Colombia: Universidad Libre
- Ortecho, J. L. y Quijano, M. E. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 "Alfredo Pinillos Goicochea" de la ciudad de Trujillo, en el año 2011*. Trujillo, Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Quispe, R. (2012). *Metodología de investigación pedagógica*. Copygraph Bautista E. I. R. L.
- Rangel, P. (2015). *Relación entre dinámica familiar y competencia social del niño preescolar de 3 a 5 años*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Perú.
- Sanmartín, J. (2012). *La actividad lúdica y el desarrollo de las destrezas cognitivas de las niñas y niños de 3 a 4 años, del centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario "Caminemos juntos" del Barrio Víctor Emilio Valdivieso, período 2011-2012*. Universidad Nacional de Loja. <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3743/1/SANMART%C3%81N%20JOHANNA%20LISBETH.pdf>
- Tamayo, R. (2011). *Metodología de la investigación*. Prinoce Hall.
- Torres, J. (2003). *Enseñanza y aprendizaje en la Educación Física escolar*. Trillas.
- Troncoso, G. y Burgos, X. (2003). *Desarrollo de las habilidades sociales en niños, niñas y jóvenes internos en hogares de menores en protección simple. Chile*. www.maltrato.sochipe.cl/subidos/catalogo3/habilidades.pdf
- Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. (2ª ed.). San Marcos.
- Velázquez Callado, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas*. <http://www.labrinjo.ufc.br/phocadownload/velazquez-callado.pdf>
- Velázquez Callado, C. (2004). *Las actividades y juegos cooperativos en educación física*. http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/32_juegos-ydeportes-cooperativos-carlos-velzquez-callado.pdf
- Villegas, L. (2005). *Metodología de Investigación Pedagógica*. (5ª ed.). San Marcos.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
<p style="text-align: center;">Problema general</p> <p>¿Cómo influyen los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?</p> <p style="text-align: center;">Problemas específicos</p> <p>1) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las habilidades de interacción social en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?</p> <p>2) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las habilidades de amistad en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier</p>	<p style="text-align: center;">Objetivo general</p> <p>Explicar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.</p> <p style="text-align: center;">Objetivos específicos</p> <p>1) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de interacción social en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.</p> <p>2) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de amistad en los alumnos de cuarto</p>	<p style="text-align: center;">Hipótesis general</p> <p>Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.</p> <p style="text-align: center;">Hipótesis específicas</p> <p>1) Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades básicas de interacción social en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.</p> <p>2) Los juegos cooperativos influyen</p>	<p style="text-align: center;">Variable independiente</p> <p>Juegos cooperativos</p> <p style="text-align: center;">Dimensiones</p> <p>D1: Cooperación D2: Participación D3: Diversión</p> <p style="text-align: center;">Variable dependiente</p> <p>Habilidades sociales</p> <p style="text-align: center;">Dimensiones</p> <p>D1: Habilidades básicas de interacción social D2: Habilidades para hacer amigos D3: Habilidad para las conversaciones D4: Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones D5: Habilidades para la solución de problemas D6: Habilidades para relacionarse con los adultos</p>	<p style="text-align: center;">Enfoque de investigación</p> <p>– Cuantitativo</p> <p style="text-align: center;">Tipo de investigación</p> <p>- Aplicada</p> <p style="text-align: center;">Nivel de investigación</p> <p>- Experimental</p> <p style="text-align: center;">Diseño de investigación</p> <p>- Preexperimental de un solo grupo, con pre y postest</p> <p style="text-align: center;">Métodos</p> <p>- Método inductivo - Método experimental</p> <p style="text-align: center;">Población</p> <p>- Por todos los estudiantes de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuéllar”.</p> <p style="text-align: center;">Muestra</p> <p>- 34 estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuéllar”.</p> <p style="text-align: center;">Técnica</p>

<p>Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?</p> <p>3) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las habilidades conversacionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?</p> <p>4) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las habilidades emocionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?</p> <p>5) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las habilidades de resolución de problemas en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?</p> <p>6) ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en las</p>	<p>grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.</p> <p>3) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades conversacionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.</p> <p>4) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades emocionales en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.</p> <p>5) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de resolución de problemas en los alumnos de cuarto grado</p>	<p>significativamente en las habilidades para hacer amigos en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.</p> <p>3) Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades para las conversaciones en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022</p> <p>4) Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones en los estudiantes 35 de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.</p>		<p>- Observación</p> <p>Instrumentos</p> <p>- Ficha de observación</p>
---	---	---	--	---

<p>habilidades de interacción con los adultos en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022?</p>	<p>de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. 6) Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en las habilidades de interacción con los adultos en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.</p>	<p>5) Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades para la solución de problemas en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022. 6) Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades para relacionarse con los adultos en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.</p>		
--	---	--	--	--

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

Ficha de observación

Juegos cooperativos

1. Institución Educativa: Javier Pérez De Cuellar

2. Objetivo: Explicar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022.

Nunca	A veces	Siempre			
1	2	3			
Ítems			1	2	3
Dimensión 1: Cooperación					
1. Cuando juega resuelve problemas simples con apoyode sus compañeros.					
2. Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.					
3. Se apoyan entre compañero cuando se presentan dificultades en eljuego.					
4. Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.					
5. Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.					
6. Se integran a diversos equipos con facilidad.					
7. Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas.					
Dimensión 2: Participación					
8. Integra a sus compañeros en el juego.					
9. Invita a sus compañeros a participar en su equipo.					
10. Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que sepresenten.					
11. Juegan en un clima de confianza.					
12. Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.					
13. Trabajan en equipo de manera armoniosa.					
14. Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan.					
Dimensión 3: Diversión					
15. Juega sin temor al fracaso.					
16. Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.					
17. No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros.					
18. Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra a su equipo.					
19. Se divierte cuando interacciona con sus compañeros.					
20. Demuestra alegría al jugar en equipo.					

Ficha de observación

Habilidades sociales

1. Institución Educativa: Javier Pérez De Cuellar

2. Objetivo: Explicar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar”, Ayacucho-2022.

Nunca	A veces	Siempre		
1	2	3		
Ítems		1	2	3
Dimensión1: Habilidades básicas de interacción social				
1. Saluda de modo adecuado a otras personas.				
2. Se ríe con otras personas cuando es oportuno.				
3. Responden adecuadamente cuando necesita algo.				
4. Pide favores a otras personas cuando necesita algo.				
5. Sonríe a los demás en situaciones adecuadas.				
6. Responde adecuadamente cuando otros niños y niñas se dirigen a él/ella de modo amable y educado.				
7. Se presenta ante otras personas cuando es necesario.				
8. Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.				
9. Presenta a otras personas que no se conocen entre sí.				
10. Cuando se relaciona con otros niños y niñas pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa, etc.				
Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos				
11. Ayuda a otros niños y niñas en distintas ocasiones.				
12. Pide ayuda a otras personas cuando lo necesita.				
13. Hace alabanzas y dice cosas positivas a otros niños y niñas.				
14. Responde correctamente cuando otro/a niño/a le pide que juegue realice alguna actividad con él/ella.				
15. Cooperar con otros/as niños/as en diversas actividades y juegos (participa, sugiere, anima, etc.).				
16. Responde adecuadamente cuando otras personas le hacen alabanzas, elogios y cumplidos. Comparte sus cosas con los otros niños y niñas.				
17. Se junta con otros niños y niñas que están jugando o realizando una actividad.				
18. Responde de modo apropiado cuando otros niños o niñas quieren unirse con él/ella a jugar o a realizar una actividad.				
19. Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.				
Dimensión 3: Habilidad para las conversaciones				
20. Responde adecuadamente cuando las personas con las que está hablando quieren terminar la conversación.				
21. Cuando habla con otras personas, escucha lo que le dice, responde a lo que le pregunta y dice lo que él/ella piensa y siente.				
22. Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado.				
23. Responde adecuadamente cuando otros niños y niñas quieren entrar en su conversación.				
24. Se une a la conversación de otros niños y niñas.				
25. Cuando tiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación, etc.).				
26. Inicia conversaciones con otros niños y niñas.				
27. Cuando habla con un grupo de niños y niñas participa de acuerdo a las normas establecidas.				

28. Cuando tiene una conversación en grupo, interviene cuando es necesario y lo hace de modo correcto.			
Dimensión 4: Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones			
29. Se dice así mismo cosas positivas.			
30. Defiende y reclama sus derechos ante los demás.			
31. Expresa y defiende adecuadamente sus opiniones.			
32. Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables o positivos de los demás.			
33. Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos desagradables y negativos de los demás.			
34. Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y sentimientos agradables y positivos.			
35. Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos desagradables y negativos.			
36. Responde adecuadamente cuando otras personas defienden sus derechos.			
37. Expresa desacuerdo con otras personas cuando es oportuno.			
38. Expresa cosas positivas de sí mismo/a ante otras personas.			
Dimensión 5: Habilidades para la solución de problemas			
30. Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, después de poner en práctica la solución elegida, evalúa los resultados obtenidos.			
40. Ante un problema con otros/as niños/as, elige una solución efectiva y justa para las personas implicadas.			
41. Cuando tiene un problema con otros niños y niñas, se pone en su lugar y busca soluciones.			
42. Cuando tiene un conflicto con otros niños y niñas, prepara cómo va a poner en práctica la solución elegida.			
43. Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, piensa en las consecuencias de lo que puede hacer para solucionarlo.			
44. Cuando quiere solucionar un problema que tiene con otros/as niños/as, trata de elegir la mejor solución.			
45. Cuando tiene un problema con otros niños y niñas trata de buscar las causas que lo motivaron.			
46. Identifica los problemas que le surgen cuando se relaciona con otros/as niños/as.			
47. Ante un problema con otros niños o niñas busca muchas soluciones.			
48. Cuando tiene un problema con otros niños y niñas, piensa en las consecuencias de lo que pueden hacer los demás para solucionarlo.			
Dimensión 6: Habilidades para relacionarse con los adultos			
49. Soluciona por sí mismo los conflictos que se le plantean con los adultos.			
50. Alaba y dice cosas positivas y agradables a los adultos.			
51. Responde correctamente a las peticiones, sugerencias de los adultos.			
52. Cuando tiene un problema con un adulto, se pone en su lugar y trata de solucionarlo. Inicia y termina conversaciones con adultos.			
53. Responde correctamente cuando las personas mayores se dirigen él/ella de forma amable y educada.			
54. Cuando se relaciona con los adultos es cortés y educado/a.			
55. Hace peticiones, sugerencias y quejas a los demás.			
56. Tiene conversaciones con los adultos.			
57. Es sincero/a cuando elogia o lava a los adultos.			

Anexo 3. Juicio de expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Nombre del Juez:** Jaime Vargas Jerí

1.2. **Título de la investigación:** Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022.

1.3. **Autor del instrumento:**

1.4. **Objetivo.** Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo a la dimensión e indicador de las variables de estudio.

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	CALIFICACIÓN					Total
		Deficiente 00-20%	Baja 21-49%	Regular 50-59%	Bueno 60-89%	Muy bueno 90-100%	
1. CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?				65%		
2. COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?				70%		
3. OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de las variables y los indicadores?				70%		
4. ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?				65%		
5. ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?				65%		
6. SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?				70%		
7. INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?				70%		
8. CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen consistencia científica para recoger datos de los indicadores?				65%		
9. METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?				65%		
10. PERTINENCIA	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos de las variables de estudio?				70%		
PROMEDIO							67.5%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es pertinente y aplicable para el trabajo de investigación.

Fecha: 21 de julio de 2022.


Jaime Vargas Jerí



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombre del Juez: Oscar Gutiérrez Huamani
- 1.2. Título de la investigación: JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “JAVIER PÉREZ DE CUELLAR”, AYACUCHO-2022
- 1.3. Autor del instrumento:
- 1.4. Objetivo. Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo a la dimensión e indicador de las variables de estudio

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	CALIFICACIÓN					Total
		Deficiente 00-20%	Baja 21-49%	Regular 50-59%	Buena 60-89%	Muy buena 90-100%	
1. CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?				80		
2. COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?				80		
3. OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de las variables y los indicadores?				80		
4. ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?				80		
5. ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?				80		
6. SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?				80		
7. INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?				80		
8. CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen consistencia científica para recoger datos de los indicadores?				80		
9. METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?				80		
10. PERTINENCIA	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos de las variables de estudio?				80		
PROMEDIO							80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: ...APLICABLE.....

Fecha: 26 de agosto de 2022


 Oscar Gutiérrez Huamani
 DNI 28274743



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1. Nombre del Juez: Maestro **Ciro Augusto Madueño García**

1.2. Título de la investigación: **JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “JAVIER PÉREZ DE CUELLAR”, AYACUCHO-2022**

1.3. Autor del instrumento:


1.4. **Objetivo.** Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo a la dimensión e indicador de las variables de estudio

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	CALIFICACIONES					Total
		Deficiente 00-20%	Baja 21-49%	Regular 50-59%	Bueno 60-89%	Muy bueno 90-100%	
1. CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?				X		
2. COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?				X		
3. OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de las variables y los indicadores?					X	
4. ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?				X		
5. ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?					X	
6. SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?				X		
7. INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?				X		
8. CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen consistencia científica para recoger datos de los indicadores?					X	
9. METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?				X		
10. PERTINENCIA	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos de las variables de estudio?				X		
PROMEDIO							

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Es aplicable el instrumento.

Fecha: 02-agosto del 2022



Ciró Augusto Madueño García

Anexo 4. Sesiones de aprendizajes



Autorizado con R.D.R. N° 294-2012

CORPORACIÓN EDUCATIVA "JAVIER PÉREZ DE CUELLAR" S.R.L.
 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL – HUAMANGA
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA
"JAVIER PÉREZ DE CUELLAR"



PLAN DE SESIÓN N° **01**

Fecha: **18/05/22**

Profesores: ALFARO HUACHACA, Christian, PALOMINO VILA, Guisber			
Institución Educativa: "Javier Pérez de Cuellar"		Lugar de la sesión: "Losa deportiva multiuso"	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Primaria Grado: 4to Sección: Única	
Sesión: Inicia: 8:00am		Finaliza: 9:20am	
Competencias	Desempeños (criterios de evaluación)	Evidencias de desempeño	
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en cada tarea motriz. Realiza el trabajo de manera correcta respetando las reglas. 	
Asume una vida saludable.	Selecciona e incorpora en su dieta los alimentos nutritivos y energéticos existentes en su dieta familiar y región que contribuyen a la práctica de actividad física.		
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo para favorecer la inclusión, mostrando una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos		
Situación motriz global:		Juegos cooperativos y Habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de primaria	
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo/Mat
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Explicación breve del tema. JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES. Lluvia de ideas. Desplazamiento a la losa deportiva multiuso en forma ordenada. Sentados en la grada de las losa deportiva de multiuso. 		10 min. Silbato. Registro.
DESARROLLO	ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA. Al mando del profesor, los estudiantes se dividen en dos equipos de igual cantidad de integrantes juegan el juego de "AGUA Y CEMENTO", luego las elongaciones de los miembros inferiores y superiores.		07min. Silbato.
	Tarea motriz n°1. "NOS DIVERTIMOS TRASLADANDO PELOTAS CON BASTONES". Organización: Los estudiantes forman cinco equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva, cada equipo tendrá dos bastones y una pelota. Desarrollo. Al mando del profesor, los primeros estudiantes de cada equipo teniendo en cuenta las reglas de juego trasladan la pelota en medio de los bastones sin hacer caer al piso hasta su compañero y le da pase para que puedan continuar el mismo trabajo. El equipo ganara el quien hace llegar la pelota hasta la línea señalizada. Variante: El equipo pierde si lo hace caer.		10min. Silbato. Aro.
	Tarea motriz n°2. "NOS DIVERTIMOS TRASLADANDO PELOTAS EN MANTAS". Organización: Los estudiantes forman cinco equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva, cada equipo tendrá una manta y una pelota. Desarrollo: Al mando del profesor, los primeros estudiantes de cada equipo teniendo en cuenta las reglas de juego trasladan la pelota en encima de la manta sin hacer caer al piso hasta su compañero y le da pase la pelota para que puedan continuar el mismo trabajo. El equipo ganara el quien hace llegar la pelota hasta la línea señalizada. Variante: El equipo pierde si lo hace caer.		10 min. Silbato. Cono. Aro Platillos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación. Evaluación. Diálogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado. 		05min. registro
Bibliografía consultada: Ministerio de educación del Perú (2010). Orientación para el trabajo pedagógico de área de educación física			

I.E.P. "Javier Pérez de Cuellar": Asociación Altamirano Yañez Mz. B. Lote 2 Cel. 995620042/937305746/900156721 - Huamanga

PLAN DE SESIÓN N° **02**

Fecha: **25/05/22**

Profesores: ALFARO HUACHACA, Christian, PALOMINO VILA, Guisber			
Institución Educativa: "Javier Pérez de Cuellar"		Lugar de la sesión: "Losa deportiva multiuso"	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Primaria Grado: 4to Sección: Única	
Sesión: Inicia: 8:00am		Finaliza: 9:20am	
Competencias	Desempeños (criterios de evaluación)	Evidencias de desempeño	
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en cada tarea motriz. Realiza el trabajo de manera correcta respetando las reglas. 	
Asume una vida saludable.	Selecciona e incorpora en su dieta los alimentos nutritivos y energéticos existentes en su dieta familiar y región que contribuyen a la práctica de actividad física.		
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo para favorecer la inclusión, mostrando una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos		
Situación motriz global:		Juegos cooperativos y Habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de primaria	
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo/Mat
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Explicación breve del tema. JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES. Lluvia de ideas. Desplazamiento a la losa deportiva multiuso en forma ordenada. Sentados en la grada de las losa deportiva de multiuso. 		10 min. Silbato. Registro.
DESARROLLO	ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA. Al mando del profesor, los estudiantes se dividen en dos equipos de igual cantidad de integrantes juegan el juego de "LIMPIA CASA", el juego consiste en que los equipos estarán separados por una línea cada grupo tendrá pelotas, se le dará un tiempo de 30 segundos para que puedan lanzar la pelota a su casa. El equipo ganador será el quien tenga menos pelotas. luego las elongaciones de los miembros inferiores y superiores.		07min. Silbato.
	Tarea motriz n°1. "NOS DIVERTIMOS CON MIS COMAPEÑOS TRASLADANDO PALETAS". Organización: Los estudiantes forman cinco equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva, cada equipo tendrá platillos. Desarrollo: Al mando del profesor, los estudiantes de cada equipo tomados de la mano teniendo en cuenta las reglas de juego trasladan el platillo en su cabeza sin hacer caer al piso hasta la línea señalada. Variante: Entre tres integrantes y cuatro integrantes.		10min. Silbato. Aro.
	Tarea motriz n°2. "NOS DIVERTIMOS REALIZANDO ZIG. ZAG. EN TRENCITO". Organización: Los estudiantes forman cinco equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva, cada equipo tendrá aros. Los materiales estarán organizados en la losa deportiva. Desarrollo: Al mando del profesor, los estudiantes se pondrán los aros a la cintura y se desplazarán en zig. Zag. Por medio de los materiales sin hacer caer. Variante: Entre 8 integrantes y 10 integrantes.		10 min. Silbato. Cono. Aro Platillos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación. Evaluación. Diálogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado. 		05min. registro
Bibliografía consultada: Ministerio de educación del Perú (2010). Orientación para el trabajo pedagógico de área de educación física			

PLAN DE SESIÓN N°

03

Fecha: 01/06/22

Profesores: ALFARO HUACHACA, Christian, PALOMINO VILA, Guisber			
Institución Educativa: “Javier Pérez de Cuellar”		Lugar de la sesión: “Losa deportiva multiuso”	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Primaria Grado: 4to Sección: Única	
Sesión: Inicia: 8:00am		Finaliza: 9:20am	
Competencias	Desempeños (criterios de evaluación)	Evidencias de desempeño	
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa a través de sus habilidades socio motrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. 	
Asume una vida saludable.	Selecciona e incorpora en su dieta los alimentos nutritivos y energéticos existentes en su dieta familiar y región que contribuyen a la práctica de actividad física.		
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo para favorecer la inclusión, mostrando una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos		
Situación motriz global:		Juegos cooperativos y Habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de primaria	
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo/Mat
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Explicación breve del tema. JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES. Lluvia de ideas. Desplazamiento a la losa deportiva multiuso en forma ordenada. Sentados en la grada de las losa deportiva de multiuso. 		10 min. Silbato. Registro.
DESARROLLO	ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA. Al mando del profesor, los estudiantes se dividen en dos equipos de igual cantidad de integrantes juegan el juego de “LIMPIA CASA”, el juego consiste en que los equipos estarán separados por una línea cada grupo tendrá pelotas, se le dará un tiempo de 30 segundos para que puedan lanzar la pelota a su casa. El equipo ganador será el quien tenga menos pelotas. luego las elongaciones de los miembros inferiores y superiores.		07min. Silbato.
	Tarea motriz n°1. “NOS DIVERTIMOS CON MIS COMAÑEROS SALTANDO POR ENCIMA DE LA SOGA”. Organización: Los estudiantes forman dos equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva, cada equipo tendrá sogá. Desarrollo. Al mando del profesor, dos estudiantes; uno agarra del otro extremo y el otro igual un estudiante salta por encima de la sogá. Variante: Entre tres integrantes y cinco integrantes.		10min. Silbato. Aro.
	Tarea motriz n°2. “NOS DIVERTIMOS REALIZANDO ZIG. ZAG. EN TRENCITO”. Organización: Los estudiantes forman cuatro equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva. Desarrollo: Al mando del profesor, los estudiantes en cuádruple de supino se desplazan frontalmente tomados del pie. Hasta la línea señalizada. Variante: Entre 3 integrantes y 5 integrantes.		10 min. Silbato. Cono. Aro Platillos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación. Evaluación. Diálogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado. 		05min. registro
Bibliografía consultada: Ministerio de educación del Perú (2010). Orientación para el trabajo pedagógico de área de educación física			

PLAN DE SESIÓN N°

04

Fecha: 08/06/22

Profesores: ALFARO HUACHACA, Christian, PALOMINO VILA, Guisber			
Institución Educativa: "Javier Pérez de Cuellar"		Lugar de la sesión: "Losa deportiva multiuso"	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Primaria Grado: 4to Sección: Única	
Sesión: Inicia: 8:00am		Finaliza: 9:20am	
Competencias	Desempeños (criterios de evaluación)	Evidencias de desempeño	
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en cada tarea motriz. Realiza el trabajo de manera correcta respetando las reglas. 	
Asume una vida saludable.	Selecciona e incorpora en su dieta los alimentos nutritivos y energéticos existentes en su dieta familiar y región que contribuyen a la práctica de actividad física.		
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo para favorecer la inclusión, mostrando una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos		
Situación motriz global:		Juegos cooperativos y Habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de primaria	
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo/Mat
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Explicación breve del tema. JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES. Lluvia de ideas. Desplazamiento a la losa deportiva multiuso en forma ordenada. Sentados en la grada de las losa deportiva de multiuso. 		10 min. Silbato. Registro.
DESARROLLO	ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA. Al mando del profesor, los estudiantes se dividen en dos equipos de igual cantidad de integrantes juegan el juego de "AGUA Y CEMENTO", luego las elongaciones de los miembros inferiores y superiores.		07min. Silbato.
	Tarea motriz n°1. "NOS DIVERTIMOS CON MIS COMPAÑEROS PASANDO LA PELOTA POR ENCIMA DE LA CABEZA". Organización: Los estudiantes forman cinco equipos de columnas de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva, cada equipo tendrá una pelota. Desarrollo. Al mando del profesor, los estudiantes de cada equipo sentados pasan la pelota por encima de la cabeza hasta el último integrante y se va al primero para que pueda recibir la pelota el juego termina hasta que lleguen hasta la línea señalizada. Variante: Sentados, por debajo de las piernas.		10min. Silbato. Aro.
	Tarea motriz n°2. "NOS DIVERTIMOS TRASLADANDO PELOTAS CON BASTONES". Organización: Los estudiantes forman cinco equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva, cada equipo tendrá una manta y una pelota. Desarrollo: Al mando del profesor, los primeros estudiantes de cada equipo teniendo en cuenta las reglas de juego trasladan la pelota en encima de la manta sin hacer caer al piso hasta su compañero y le da pase la pelota para que puedan continuar el mismo trabajo. El equipo ganara el quien hace llegar la pelota hasta la línea señalizada. Variante: El equipo pierde si lo hace caer.		10 min. Silbato. Cono. Aro Platillos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación. Evaluación. Diálogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado. 		05min. registro
Bibliografía consultada: Ministerio de educación del Perú (2010). Orientación para el trabajo pedagógico de área de educación física			



Autorizado con R.D.R. N° 294-2012

CORPORACIÓN EDUCATIVA “JAVIER PÉREZ DE CUELLAR” S.R.L.

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL – HUAMANGA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA

“JAVIER PÉREZ DE CUELLAR”



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN AYACUCHO

PLAN DE SESIÓN N°

05






Fecha: 15/06/22

Profesores: ALFARO HUACHACA, Christian, PALOMINO VILA, Guisber			
Institución Educativa: “Javier Pérez de Cuellar”		Lugar de la sesión: “Losa deportiva multiuso”	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Primaria Grado: 4to Sección: Única	
Sesión: Inicia: 8:00am		Finaliza: 9:20am	
Competencias	Desempeños (criterios de evaluación)	Evidencias de desempeño	
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en cada tarea motriz. Realiza el trabajo de manera correcta respetando las reglas. 	
Asume una vida saludable.	Selecciona e incorpora en su dieta los alimentos nutritivos y energéticos existentes en su dieta familiar y región que contribuyen a la práctica de actividad física.		
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo para favorecer la inclusión, mostrando una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos		
Situación motriz global:		Juegos cooperativos y Habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de primaria	
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo/Mat
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Explicación breve del tema. JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES. Lluvia de ideas. Desplazamiento a la losa deportiva multiuso en forma ordenada. Sentados en la grada de las losa deportiva de multiuso. 		10 min. Silbato. Registro.
D E S A R R O L L O	ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA. Al mando del profesor, los estudiantes se dividen en dos equipos de igual cantidad de integrantes juegan el juego de “AGUA Y CEMENTO”, luego las elongaciones de los miembros inferiores y superiores.		07min. Silbato.
	TAREA MOTRIZ N°02. “RELEVOS CON OBSTÁCULOS” Organización: Formaran columnas de mujeres y columnas de varones de igual cantidad. Desarrollo: Los estudiantes de las columnas estará de pie uno tras otro, de tal modo el primero tendrá que ejecutar diferentes ejercicios de obstáculos hasta pasar al otro extremo del campo en el primero salto de vallas, segundo skipping y terceros saltos de aros, luego retorna por el espacio vacío a máxima velocidad para que haga el mismo ejercicio sus compañeros. Variante: El mismo ejercicio en el circuito, aumentamos el traslado de balón.		10min. Silbato. Aro.
	TAREA MOTRIZ N°03. “ME DIVIERTO JUGANDO VERDADERO Y FALSO” Organización: Los estudiantes estarán formados en grupos iguales Desarrollo: estarán ubicados en hilera frente a frente y separados por dos metros entre sí, cuando la docente diga un enunciado verdadero (por ejemplo: “dos más dos es cuatro”) el grupo de la derecha saldrá a atrapar a los de la izquierda; y cuando el enunciado sea falso, el grupo de la izquierda saldrá a atrapar a los de la derecha.		10 min. Silbato. Cono. Aro Platillos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación. Evaluación. Diálogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado. 		05min. registro
Bibliografía consultada: Ministerio de educación del Perú (2010). Orientación para el trabajo pedagógico de área de educación física			

PLAN DE SESIÓN N°

06

Fecha: 22/06/22

Profesores: ALFARO HUACHACA, Christian, PALOMINO VILA, Guisber			
Institución Educativa: “Javier Pérez de Cuellar”		Lugar de la sesión: “Losa deportiva multiuso”	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Primaria Grado: 4to Sección: Única	
Sesión: Inicia: 8:00am		Finaliza: 9:20am	
Competencias	Desempeños (criterios de evaluación)	Evidencias de desempeño	
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en cada tarea motriz. Realiza el trabajo de manera correcta respetando las reglas. 	
Asume una vida saludable.	Selecciona e incorpora en su dieta los alimentos nutritivos y energéticos existentes en su dieta familiar y región que contribuyen a la práctica de actividad física.		
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo para favorecer la inclusión, mostrando una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos		
Situación motriz global:		Juegos cooperativos y Habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de primaria	
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo/Mat
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Explicación breve del tema. JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES. Lluvia de ideas. Desplazamiento a la losa deportiva multiuso en forma ordenada. Sentados en la grada de las losa deportiva de multiuso. 		10 min. Silbato. Registro.
DESARROLLO	ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA. Al mando del profesor, los estudiantes se dividen en dos equipos de igual cantidad de integrantes juegan el juego de “AGUA Y CEMENTO”, luego las elongaciones de los miembros inferiores y superiores.		07min. Silbato.
	TAREA MOTRIZ N°01. “ME DIVIERTO JUGANDO CON MIS COMPAÑEROS LA COLITA DEL DRAGÓN” Organización: Los niños forman un círculo agarrados de la mano y un niño estará fuera del círculo. Desarrollo: Al sonido del silbato. La ronda protegerá la colita del dragón girando en su mismo eje mientras tanto habrá un ladrón que se encarga de quitar la colita. Variante: Los niños estarán en 2 rondas		10min. Silbato. Aro.
	TAREA MOTRIZ N°02. “NOS DIVERTIMOS CON MIS COMPAÑEROS EN EQUILIBRIO DEL BASTÓN” Organización: 2 integrantes poseerán un bastón Desarrollo: Al mando del profesor. El primer integrante avanza con el bastón a una distancia de 3 metros y realizan cambio de lugar el primer integrante abandona el bastón ubicado de forma vertical su objetivo del otro integrante es atrapar antes que caiga. Variante: se aumenta la distancia de progresivamente.		10 min. Silbato. Cono. Aro Platillos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación. Evaluación. Diálogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado. 		05min. registro
Bibliografía consultada: Ministerio de educación del Perú (2010). Orientación para el trabajo pedagógico de área de educación física			



Autorizado con R.D.R. N° 294-2012

CORPORACIÓN EDUCATIVA “JAVIER PÉREZ DE CUELLAR” S.R.L.

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL – HUAMANGA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA

“JAVIER PÉREZ DE CUELLAR”



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN AYACUCHO

PLAN DE SESIÓN N°

07






Fecha: 29/06/22

Profesores: ALFARO HUACHACA, Christian, PALOMINO VILA, Guisber			
Institución Educativa: “Javier Pérez de Cuellar”		Lugar de la sesión: “Losa deportiva multiuso”	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Primaria Grado: 4to Sección: Única	
Sesión: Inicia: 8:00am		Finaliza: 9:20am	
Competencias	Desempeños (criterios de evaluación)	Evidencias de desempeño	
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa a través de sus habilidades socio motrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. 	
Asume una vida saludable.	Selecciona e incorpora en su dieta los alimentos nutritivos y energéticos existentes en su dieta familiar y región que contribuyen a la práctica de actividad física.		
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo para favorecer la inclusión, mostrando una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos		
Situación motriz global:		Juegos cooperativos y Habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de primaria	
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo/Mat
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Explicación breve del tema. JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES. Lluvia de ideas. Desplazamiento a la losa deportiva multiuso en forma ordenada. Sentados en la grada de las losa deportiva de multiuso. 		10 min. Silbato. Registro.
DESARROLLO	ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA Se realizará la activación corporal mediante el juego de “CUATRO ESQUINAS”.		07min. Silbato.
	TAREA MOTRIZ N° 1: “COOPERACIÓN CON BASTONES” Organización: Los estudiantes formaran equipos de mujeres y varones de igual cantidad en lateral de la losa deportiva. Desarrollo: Al mando del profesor. Cada equipo estará en filas abrazados con la mano sobre el hombro con un pie levantado y con la otra apoyado en el piso, tratarán trasladar un bastón sin dejar caer hasta llegar al sitio indicado (un cono), retornarán de la misma manera trabajando en equipo, así sucesivamente todos ejecutan el mismo ejercicio. Variante: El mismo ejercicio con cambio de pie de elevación.		10min. Silbato. Aro.
	TAREA MOTRIZ N° 2: “JUEGOS DE COOPERACIÓN” Organización: Los estudiantes formaran columnas de mujeres y varones de igual cantidad en la lateral de la losa deportiva. Desarrollo: Al mando del profesor. Los estudiantes deberán driblar el balón pasando por debajo de sus compañeros de esta forma el último lo recibe luego dribla, pasa. El último lo recibe luego dribla, pasa así sucesivamente hasta llegar al sitio indicado. En esta fase los estudiantes se reúnen todos llevando el balón en el centro a su vez desplazándose continuamente hasta llegar al objetivo esperado una vez aquí seguirán trabajando en equipo llevaran un balón en los chalecos lo pasaran por debajo y luego seguirán pasando, así sucesivamente hasta llegar al objetivo.		10 min. Silbato. Cono. Aro Platillos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación. Evaluación. Diálogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado. 		05min. registro
Bibliografía consultada: Ministerio de educación del Perú (2010). Orientación para el trabajo pedagógico de área de educación física			

PLAN DE SESIÓN N°

09






Fecha: 13/07/22

Profesores: ALFARO HUACHACA, Christian, PALOMINO VILA, Guisber			
Institución Educativa: "Javier Pérez de Cuellar"		Lugar de la sesión: "Losa deportiva multiuso"	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Primaria Grado: 4to Sección: Única	
Sesión: Inicia: 8:00am		Finaliza: 9:20am	
Competencias	Desempeños (criterios de evaluación)	Evidencias de desempeño	
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en cada tarea motriz. Realiza el trabajo de manera correcta respetando las reglas. 	
Asume una vida saludable.	Selecciona e incorpora en su dieta los alimentos nutritivos y energéticos existentes en su dieta familiar y región que contribuyen a la práctica de actividad física.		
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo para favorecer la inclusión, mostrando una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos		
Situación motriz global:		Juegos cooperativos y Habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de primaria	
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo/Mat
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Explicación breve del tema. JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES. Lluvia de ideas. Desplazamiento a la losa deportiva multiuso en forma ordenada. Sentados en la grada de las losa deportiva de multiuso. 		10 min. Silbato. Registro.
DESARROLLO	ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA. Al mando del profesor, los estudiantes se dividen en dos equipos de igual cantidad de integrantes juegan el juego de "AGUA Y CEMENTO", luego las elongaciones de los miembros inferiores y superiores.		07min. Silbato.
	Tarea motriz n°1. "NOS DIVERTIMOS CON MIS COMPAÑEROS PASANDO LA PELOTA POR ENCIMA DE LA CABEZA". Organización: Los estudiantes forman cinco equipos de columnas de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva, cada equipo tendrá una pelota. Desarrollo. Al mando del profesor, los estudiantes de cada equipo sentados pasan la pelota por encima de la cabeza hasta el último integrante y se va al primero para que pueda recibir la pelota el juego termina hasta que lleguen hasta la línea señalizada. Variante: Sentados, por debajo de las piernas.		10min. Silbato. Aro.
	Tarea motriz n°2. "NOS DIVERTIMOS TRASLADANDO PELOTAS CON BASTONES". Organización: Los estudiantes forman cinco equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva, cada equipo tendrá una manta y una pelota. Desarrollo: Al mando del profesor, los primeros estudiantes de cada equipo teniendo en cuenta las reglas de juego trasladan la pelota en encima de la manta sin hacer caer al piso hasta su compañero y le da pase la pelota para que puedan continuar el mismo trabajo. El equipo ganara el quien hace llegar la pelota hasta la línea señalizada. Variante: El equipo pierde si lo hace caer.		10 min. Silbato. Cono. Aro Platillos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación. Evaluación. Diálogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado. 		05min. registro
Bibliografía consultada: Ministerio de educación del Perú (2010). Orientación para el trabajo pedagógico de área de educación física			

PLAN DE SESIÓN N°

08

Fecha: 06/07/22

Profesores: ALFARO HUACHACA, Christian, PALOMINO VILA, Guisber			
Institución Educativa: “Javier Pérez de Cuellar”		Lugar de la sesión: “Losa deportiva multiuso”	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Primaria Grado: 4to Sección: Única	
Sesión: Inicia: 8:00am		Finaliza: 9:20am	
Competencias	Desempeños (criterios de evaluación)	Evidencias de desempeño	
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en cada tarea motriz. Realiza el trabajo de manera correcta respetando las reglas. 	
Asume una vida saludable.	Selecciona e incorpora en su dieta los alimentos nutritivos y energéticos existentes en su dieta familiar y región que contribuyen a la práctica de actividad física.		
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo para favorecer la inclusión, mostrando una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos		
Situación motriz global:		Juegos cooperativos y Habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de primaria	
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo/Mat
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Explicación breve del tema. JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES. Lluvia de ideas. Desplazamiento a la losa deportiva multiuso en forma ordenada. Sentados en la grada de las losa deportiva de multiuso. 		10 min. Silbato. Registro.
DESARROLLO	ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA. Al mando del profesor, los estudiantes se dividen en dos equipos de igual cantidad de integrantes juegan el juego de “LIMPIA CASA”, el juego consiste en que los equipos estarán separados por una línea cada grupo tendrá pelotas, se le dará un tiempo de 30 segundos para que puedan lanzar la pelota a su casa. El equipo ganador será el quien tenga menos pelotas. luego las elongaciones de los miembros inferiores y superiores.		07min. Silbato.
	Tarea motriz n°1. “NOS DIVERTIMOS CON MIS COMAÑEROS SALTANDO POR ENCIMA DE LA SOGA”. Organización: Los estudiantes forman dos equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva, cada equipo tendrá sogas. Desarrollo. Al mando del profesor, dos estudiantes; uno agarra del otro extremo y el otro igual un estudiante salta por encima de la sogas. Variante: Entre tres integrantes y cinco integrantes.		10min. Silbato. Aro.
	Tarea motriz n°2. “NOS DIVERTIMOS REALIZANDO ZIG. ZAG. EN TRENCITO”. Organización: Los estudiantes forman cuatro equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva. Desarrollo: Al mando del profesor, los estudiantes en cuádruple de supino se desplazan frontalmente tomados del pie. Hasta la línea señalizada. Variante: Entre 3 integrantes y 5 integrantes.		10 min. Silbato. Aro Platillos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación. Evaluación. Diálogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado. 		05min. registro
Bibliografía consultada: Ministerio de educación del Perú (2010). Orientación para el trabajo pedagógico de área de educación física			

PLAN DE SESIÓN N°

10

Fecha: 20/07/22

Profesores: ALFARO HUACHACA, Christian, PALOMINO VILA, Guisber			
Institución Educativa: "Javier Pérez de Cuellar"		Lugar de la sesión: "Losa deportiva multiuso"	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Primaria Grado: 4to Sección: Única	
Sesión: Inicia: 8:00am		Finaliza: 9:20am	
Competencias	Desempeños (criterios de evaluación)	Evidencias de desempeño	
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en cada tarea motriz. Realiza el trabajo de manera correcta respetando las reglas. 	
Asume una vida saludable.	Selecciona e incorpora en su dieta los alimentos nutritivos y energéticos existentes en su dieta familiar y región que contribuyen a la práctica de actividad física.		
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo para favorecer la inclusión, mostrando una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos		
Situación motriz global:		Juegos cooperativos y Habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de primaria	
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo/Mat
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Explicación breve del tema. JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES. Lluvia de ideas. Desplazamiento a la losa deportiva multiuso en forma ordenada. Sentados en la grada de las losa deportiva de multiuso. 		10 min. Silbato. Registro.
DESARROLLO	ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA. Al mando del profesor, los estudiantes se dividen en dos equipos de igual cantidad de integrantes juegan el juego de "LIMPIA CASA", el juego consiste en que los equipos estarán separados por una línea cada grupo tendrá pelotas, se le dará un tiempo de 30 segundos para que puedan lanzar la pelota a su casa. El equipo ganador será el quien tenga menos pelotas. luego las elongaciones de los miembros inferiores y superiores.		07min. Silbato.
	Tarea motriz n°1. "NOS DIVERTIMOS CON MIS COMAPEÑEROS SALTANDO POR ENCIMA DE LA SOGA". Organización: Los estudiantes forman dos equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva, cada equipo tendrá sogas. Desarrollo. Al mando del profesor, dos estudiantes; uno agarra del otro extremo y el otro igual un estudiante salta por encima de la sogas. Variante: Entre tres integrantes y cinco integrantes.		10min. Silbato. Aro.
	Tarea motriz n°2. "NOS DIVERTIMOS REALIZANDO ZIG. ZAG. EN TRENCITO". Organización: Los estudiantes forman cuatro equipos de igual cantidad de integrantes en la lateral de la losa deportiva. Desarrollo: Al mando del profesor, los estudiantes en cuádruple de supino se desplazan frontalmente tomados del pie. Hasta la línea señalizada. Variante: Entre 3 integrantes y 5 integrantes.		10 min. Silbato. Cono. Aro Platillos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación. Evaluación. Diálogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado. 		05min. registro
Bibliografía consultada: Ministerio de educación del Perú (2010). Orientación para el trabajo pedagógico de área de educación física			

Anexo 5. Fotografías









EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

HACE CONSTAR:

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 047-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita de los interesados, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "JAVIER PÉREZ DE CUELLAR", AYACUCHO-2022**, presentado por los bachilleres **Christian ALFARO HUACHACA** y **Guisher PALOMINO VILA**, en primera instancia "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Física** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la Facultad de Ciencias de la Educación, con **resultado de informe final del software turnitin de 27% de índice de similitud, por tanto, aprobado.**

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CU, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por el director de la Escuela Profesional de Educación Física, se expide la presente constancia para los fines que estime conveniente.

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en cinco folios.

Ayacucho, 14 de noviembre de 2022

c.c.: Archivo

CBO/mqa



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Clodoaldo Berrocal Ordaya
DR. CLODOALDO BERROCAL ORDAYA
DECANO

Memorando n°. 043-2022-DI-FCE

Al : Dr. Clodoaldo Berrocal Ordaya.
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Asunto : Informe de verificación de originalidad de tesis.

Fecha : 08 de noviembre de 2022.

Señor Decano, por intermedio del presente remitimos su despacho el informe de originalidad CON DEPÓSITO mediante el software Turnitin; con el detalle siguiente:

Facultad	Ciencias de la Educación.	
Escuela Profesional	Educación Física.	
Especialidad	Educación Física.	
Tipo de trabajo académico	Tesis para título profesional de Licenciado.	
Título del trabajo académico	Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada "Javier Pérez de Cuéllar", Ayacucho-2022*	
Apellidos y nombres del/la bachiller	ALFARO HUACHACA, Christian	
Código	06140800	
DNI	76401989	
Apellidos y nombres del/la bachiller	PALOMINO VILA, Guisber	
Código	06120177	
DNI	72240984	
Identificador de la entrega	1948210008	
Fecha de recepción	04 de noviembre de 2022	
Fecha de verificación	08 de noviembre de 2022	
Informe de Originalidad		
Índice de similitud	Similitud según fuente	Resultado**
27%	Internet: 26% Publicaciones: 8% Trabajo del estudiante: 16%	APROBADO

*El contenido de la tesis es de entera responsabilidad del tesista. La Comisión de Revisión se limita a subir al software Turnitin para su verificación respectiva.


** Artículo 13.- La constancia de originalidad del trabajo de investigación deberá tener un porcentaje de similitud de un máximo de 30% para trabajos de pre grado, 25% para trabajos de post grado y 20% para los trabajos de investigación de los docentes que investigan (RESOLUCIÓN DEL CONSEJO UNIVERSITARIO N° 03\J -2021-UNSCH-CU de fecha 16/marzo/2021).

Para fines de constatación del informe de originalidad, adjuntamos los siguientes documentos en versión pdf:

1. Recibo digital de la tesis.
2. Tesis con resultados de similitud.
3. Reporte de informe de originalidad de la tesis.

Atentamente,


Indalecio Mujica Bermúdez
Docente Instructor


Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní
Docente Instructor

Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada "Javier Pérez de Cuéllar", Ayacucho-2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

27%	26%	8%	16%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ipnm.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	4%
4	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	4%
5	bibliotecadigital.uca.edu.ar Fuente de Internet	3%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
7	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	1library.co Fuente de Internet	<1 %
10	digibug.ugr.es Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
12	articulosdeinvestigacion.bligoo.cl Fuente de Internet	<1 %
13	biblioteca.usac.edu.gt Fuente de Internet	<1 %
14	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Webster University Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022

por Christian Alfaró Huachaca Guisber Palomino Vila

Fecha de entrega: 08-nov-2022 09:23a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1948210008

Nombre del archivo: Christian_Alfaro_Huachaca_BORRADOR_DE_TESIS.docx (7.12M)

Total de palabras: 13652

Total de caracteres: 77315

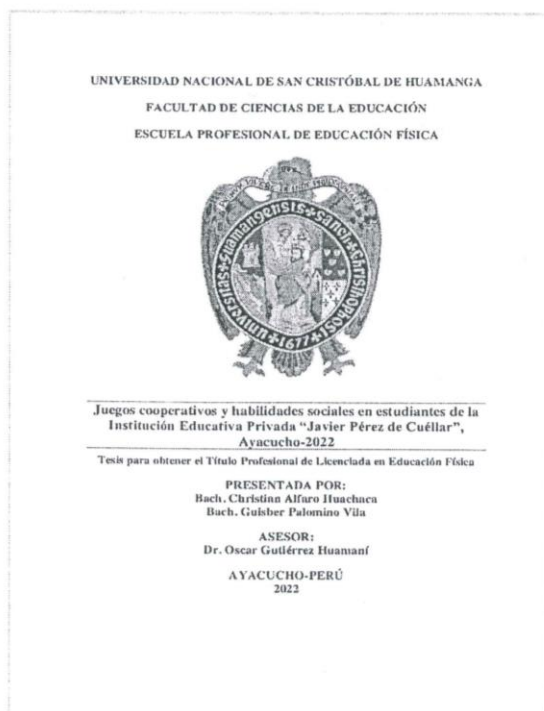


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Christian Alfaro Huachaca Guisber Palomino Vila
Título del ejercicio: Educación Física
Título de la entrega: Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes d...
Nombre del archivo: Christian_Alfaro_Huachaca_BORRADOR_DE_TESIS.docx
Tamaño del archivo: 7.12M
Total páginas: 83
Total de palabras: 13,652
Total de caracteres: 77,315
Fecha de entrega: 08-nov.-2022 09:23a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 1948210008





FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DEL BACHILLER CHRISTIAN ALFARO HUACHACA, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA.

En la ciudad de Ayacucho a los seis días del mes de diciembre del año dos mil veintidós, siendo a horas las ocho de la noche, se reunieron en el aula virtual, el Dr. Juan Pariona Cahuana (Presidente), el Dr. Indalecio Mujica Bermúdez, el Dr. Jaime Adrián Vargas Jerí, (Miembros) y el Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní (Jurado - Asesor de Tesis), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "JAVIER PÉREZ DE CUELLAR" , AYACUCHO - 2022**, presentada por el Bachiller en Ciencias de la Educación alumno Christian ALFARO HUACHACA, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Física.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por el recurrente, acto seguido el Presidente del Jurado invitó al aspirante al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por el sustentante en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, ha obtenido un promedio de la nota aprobatoria de **CATORCE (14)**.

Siendo a horas las nueve con veinte minutos de la noche, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron el Dr. Juan Pariona Cahuana (Presidente), el Dr. Indalecio Mujica Bermúdez, el Dr. Jaime Adrián Vargas Jerí, (Miembros) y el Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní (Jurado - Asesor de Tesis).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 21 de diciembre de 2022.

Registro N° 3662-2022
Recibo de Tesorería N° 006 - 00000704
CBO/acc.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

Clodoaldo Berrojalday
Dr. CLODOALDO BERROJALDAY
DECANO



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DEL BACHILLER GUISSER PALOMINO VILA, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA.

En la ciudad de Ayacucho a los seis días del mes de diciembre del año dos mil veintidós, siendo a horas las ocho de la noche, se reunieron en el aula virtual, el Dr. Juan Pariona Cahuana (Presidente), el Dr. Indalecio Mujica Bermúdez, el Dr. Jaime Adrián Vargas Jerí, (Miembros) y el Dr. Oscar Gutiérrez Huamani (Jurado - Asesor de Tesis), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "JAVIER PÉREZ DE CUELLAR", AYACUCHO - 2022**, presentada por el Bachiller en Ciencias de la Educación alumno Guisber PALOMINO VILA, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Física.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por el recurrente, acto seguido el Presidente del Jurado invitó al aspirante al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por el sustentante en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, ha obtenido un promedio de la nota aprobatoria de CATORCE (14).

Siendo a horas las nueve con veinte minutos de la noche, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron el Dr. Juan Pariona Cahuana (Presidente), el Dr. Indalecio Mujica Bermúdez, el Dr. Jaime Adrián Vargas Jerí, (Miembros) y el Dr. Oscar Gutiérrez Huamani (Jurado - Asesor de Tesis).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 21 de diciembre de 2022.

Registro N° 3664-2022
Recibo de Tesorería N° 006 - 00001025
CBO/acc.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Clodoaldo Berrocal Ordaya
Dr. CLODOALDO BERROCAL ORDAYA
DECANO