

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA**

ESCUELA DE POSGRADO

**UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades
sociales en los niños del 4º grado de la Institución Educativa “Gustavo
Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN**

PRESENTADO POR:

Bach. Ayala Pareja, Eva

ASESOR:

Dra. Ayala Esquivel, Delia

AYACUCHO - PERÚ

2023

A mis queridos hijos, por ser la fortaleza en
la cristalización del presente estudio.

AGRADECIMIENTO

El eterno agradecimiento al tricentenario Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, por la generación de espacios que permiten la formación continua de los profesionales en la educación.

A los maestros de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, por su compromiso y compartir sus experiencias en sus respectivas especialidades.

Al asesor de la tesis Dra. Delia Ayala Esquivel por su compromiso y aporte en el desarrollo de la investigación.

A los maestros de la Institución Educativa Pública Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho, por su compromiso incondicional en la realización del presente trabajo de investigación.

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE GENERAL	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE ANEXOS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1. Realidad problemática	13
1.2. Formulación de problema	14
1.2.1. Problema general:	14
1.2.2. Problemas específicos	14
1.3. Objetivos	15
1.3.1. Objetivo general:	15
1.3.2. Objetivos específicos	15
1.4. Justificación	16
1.5. Limitaciones	16
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes	18
2.2. Diseño teórico	21
2.2.1. Definición de juego	21
2.2.2. Importancia del juego	21
2.2.3. Clasificación del juego	23
2.2.4. Característica del juego cooperativo	27
2.2.5. Dimensiones de los juegos cooperativos	27
2.2.6. Habilidades sociales	29

2.3.	Bases conceptuales.....	36
CAPÍTULO III METODOLOGÍA.....		38
3.1.	Hipótesis.....	38
3.1.1.	Hipótesis general.....	38
3.1.2.	Hipótesis específicas.....	38
3.2.	Variables, operacionalización.	38
3.3.	Operacionalización de variables:	38
3.4.	Tipo de investigación	40
3.5.	Diseño de investigación	40
3.6.	Población y muestra	40
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	41
3.7.1.	La técnica.....	41
3.7.2.	Instrumentos.....	41
3.8.	Validez y confiabilidad de instrumentos.....	41
3.8.1.	Validez.....	41
3.8.2.	Confiabilidad.....	42
3.9.	Técnicas de procesamiento de datos	42
3.10.	Aspectos éticos.....	43
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		44
4.1.	Resultados a nivel descriptivo.....	44
4.2.	Resultados a nivel inferencial	46
4.2.1.	Prueba de normalidad	46
4.2.2.	Prueba de hipótesis general.....	46
4.2.3.	Prueba de primera hipótesis específica.....	47
4.2.4.	Prueba de segunda hipótesis específica	48
4.2.5.	Prueba de tercera hipótesis específica.....	49

4.2.6. Prueba de cuarta hipótesis específica.....	50
4.3. Discusión de resultados.....	51
CONCLUSIONES.....	55
RECOMENDACIONES	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en niños del 4° grado	44
Tabla 2 Desarrollo de las habilidades para las conversaciones en niños del 4° grado ..	44
Tabla 3 Desarrollo de las habilidades para cooperar y compartir en niños del 4° grado	45
Tabla 4 Desarrollo de las habilidades para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones en niños del 4° grado	45
Tabla 5 Desarrollo de las habilidades sociales en niños del 4° grado	46
Tabla 6 Resultados de la prueba de normalidad	46
Tabla 7 Prueba de hipótesis general	47
Tabla 8 Prueba de primera hipótesis específica.....	48
Tabla 9 Prueba de segunda hipótesis específica	49
Tabla 10 Prueba de tercera hipótesis específica	50
Tabla 10 Prueba de cuarta hipótesis específica	51

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Ficha de observación sobre habilidades sociales.....	65
Anexo 2 Sesiones de aprendizaje 01	67
Anexo 3 Sesiones de aprendizaje 02	70
Anexo 4 Sesiones de aprendizaje 3	74
Anexo 5 Presentación de canción.....	76
Anexo 6 Sesiones de aprendizaje 4	77
Anexo 7 Sesiones de aprendizaje 5	80
Anexo 8 Sesiones de aprendizaje 6	82
Anexo 9 Sesiones de aprendizaje 7	85
Anexo 10 Sesiones de aprendizaje 8	88
Anexo 11 Sesiones de aprendizaje 9	91

RESUMEN

El trabajo de investigación se concretó teniendo como objetivo comprobar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018. Es una investigación de tipo experimental que se concretó haciendo uso del diseño preexperimental, aplicada a una muestra de 30 niños del cuarto grado de educación primaria, en el que se utilizó la ficha de observación como instrumento que permitió medir las habilidades sociales. Asimismo, para hallar la correspondiente prueba de hipótesis se utilizó el estadígrafo Wilcoxon al tratarse de valores en escala ordinal. Los resultados obtenidos como parte de este proceso de investigación se concluyen que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018, el cual es confirmado por los resultados obtenidos mediante la prueba Wilcoxon, en el que se observa como resultado un $p=0,000<0,05$

PALABRAS CLAVE: juego cooperativo, habilidades sociales, interacción social.

ABSTRACT

The research work was carried out with the objective of verifying the influence of cooperative play on the development of social skills in children of the 4th grade of the Educational Institution "Gustavo Castro Pantoja" of Ayacucho - 2018. It is an experimental type of investigation that It was carried out using the pre-experimental design, applied to a sample of 30 children in the fourth grade of primary education, in which the observation sheet was used as an instrument that allowed measuring social skills. Likewise, to find the corresponding hypothesis test, the Wilcoxon statistician was used as these were values on an ordinal scale. The results obtained as part of this research process conclude that the cooperative game significantly influences the development of social skills in children of the 4th grade of the Educational Institution "Gustavo Castro Pantoja" of Ayacucho - 2018, which is confirmed. by the results obtained through the Wilcoxon test, in which a $p=0.000<0.05$ is observed as a result

KEY WORDS: cooperative game, social skills, social interaction.

INTRODUCCIÓN

La investigación referida al desarrollo de las habilidades sociales es de importancia en el nivel de educación primaria, debido a que es la base del desarrollo cognitivo, de la personalidad y la formación integral de los hombres. Las habilidades sociales “involucran las interacciones entre las personas y entre sí mismos, entre las personas y grupos; lo que se busca, entonces, es que la persona maneje correctamente estos aspectos, conductual, personal y situacionalmente; además de considerar los aspectos verbales, no verbales y cognitivos” (Flores, et al., 2016, p.6), elementos fundamentales para la formación de la personalidad y el desarrollo integral.

Precisamente, con la finalidad de desarrollar los niveles de las habilidades sociales de los estudiantes, se aplicó el juego cooperativo como estrategia, entendida como un conjunto de juegos que buscan “la colaboración, la construcción de conocimiento, la participación y el aprendizaje de cada integrante del grupo, sin que medie la descalificación por sus opiniones, habilidades y destrezas” (Calvo, 2018, p.7).

Para la realización de la investigación se formuló el siguiente problema central ¿De qué manera influye el juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018? Asimismo, se estableció como objetivo principal comprobar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

Por otro lado, el informe final que se presenta se encuentra sistematizado en cuatro capítulos. En el primer capítulo, se hace un diagnóstico referido a la realidad problemática sobre las habilidades sociales en la que se encuentran los estudiantes, así como la formulación del problema, los objetivos y la correspondiente justificación.

El segundo capítulo, presenta el marco teórico, considerada por los investigadores como la parte medular al sustentar teóricamente las variables en investigación, por lo que se hace el análisis de los antecedentes, se sistematiza el diseño teórico y se define conceptualmente las palabras más importantes.

En el tercer capítulo, se puntualiza el camino seguido en la realización de la investigación, por lo que se define el tipo, diseño, población, muestra, técnica e instrumentos utilizados en la concreción del trabajo de investigación.

En el cuarto capítulo, se presenta los resultados obtenidos en el trabajo de investigación. En el nivel descriptivo, se presenta los resultados porcentuales de manera comparativa teniendo en cuenta los resultados del pre test y el post test. A nivel inferencial, se presenta los resultados de la prueba de hipótesis logrados mediante el uso del estadígrafo Wilcoxon al tratarse de valores en escala ordinal y no presentar una distribución normal de los datos.

Finalmente, se considera que los resultados obtenidos no son acabados, puesto que los obtenidos deben servir como base para el desarrollo de una investigación sobre estas variables, desde un diseño cuasiexperimental en el afán de generalizar los resultados buscando su utilización como alternativa para el desarrollo de las habilidades sociales.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Realidad problemática

Los cambios vertiginosos que se vienen dando en la ciencia y la tecnología, ha impactado de manera significativa en la vida de los hombres, siendo la niñez la más afectada por este proceso, dado que los niños de estos tiempos tienen envidiable facilidad para acceder a los medios de comunicación masiva como internet, televisión, Telecable, entre otros, que hacen que muchos de ellos presten el mayor tiempo de su atención a los programas de estos medios, generando limitaciones en la interrelación con sus compañeros, que en algunos de los casos presentan problemas de conducta en sus aulas debido a que no han logrado desarrollar de manera correcta las habilidades sociales requeridas.

Siendo este el panorama, es indispensable que la educación centre su atención también en el desarrollo de los aspectos sociales, afectivos, cognitivos y pedagógicos que les permita desarrollarse de manera integral. Empero, la educación en nuestro país centra toda su atención sólo a los aspectos cognitivos buscando el éxito académico, dejando de lado la formación integral de los niños que, a pesar de estar establecida como un aspecto principal en el Diseño curricular Nacional, este es dejado de lado, de ahí que muchos de estos niños presenten dificultades en la autoafirmación personal, en la comunicación, en las relaciones amicales y sociales.

En este contexto, se observa que los niños del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” del distrito de Ayacucho, presentan limitaciones en las habilidades sociales, puesto que muchos de ellos son egocéntricos, individualistas, agresivos y tienen dificultades en expresar sus ideas debido a que temen ser criticados o ser sometidos a una burla por sus compañeros de aula, asimismo no saben

expresarse ni escuchar a los otros en un diálogo. Todo lo expresado muestra graves limitaciones en las habilidades sociales de los niños que, con el devenir del tiempo contribuirá a que se vayan formando como personas con dificultades para tratar y con limitaciones para desarrollar una vida en sociedad.

Siendo esta la realidad, no debemos olvidar el papel que cumple la familia en este proceso, debido a que es la primera unidad social en la que el niño se desenvuelve. Asimismo, es fundamental también la labor que cumple la escuela, puesto que después de la familia, es la escuela otro de los medios de socialización en el que el niño va a desarrollar sus relaciones interpersonales y conductuales, es en este medio donde aprenderá normas de convivencia social al interactuar con sus compañeros, en consecuencia, la escuela no solo debe limitarse a desarrollar solo contenidos conceptuales, sino de desarrollar también la formación integral de los niños.

Precisamente, luego del análisis de la realidad respecto a las habilidades sociales por la que atraviesan los niños del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” del distrito de Ayacucho, se propone desarrollar los juegos cooperativos como estrategia que permita desarrollar las habilidades sociales de estos niños, debido a que es en el juego donde el niño encuentra un medio eficaz y placentero a la vez de entablar relación con sus similares y con la misma sociedad.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general:

¿De qué manera influye el juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018?

1.2.2. Problemas específicos

¿De qué manera influye el juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018?

¿De qué manera influye el juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades para las conversaciones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018?

¿De qué manera influye el juego cooperativo en el desarrollo de las Habilidades para cooperar y compartir en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018?

¿De qué manera influye el juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general:

Comprobar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

Determinar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades para las conversaciones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

Determinar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las Habilidades para cooperar y compartir en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

Determinar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

1.4. Justificación

La investigación que se pretende desarrollar se justifica en los aspectos teórico, práctico y metodológico:

Justificación teórica. Considero que la investigación a desarrollar permitirá ampliar el manejo teórico respecto a las variables juegos cooperativos y habilidades sociales, de tal manera que los maestros de aula puedan desarrollar labor pedagógica sustentada en teorías vigentes que permitan superar limitaciones y desarrollar un mejor rendimiento académico.

Justificación práctica. Al desarrollar la investigación se resolverá problemas relacionados a las habilidades sociales de los niños, en esa medida serán ellos los directamente beneficiados; asimismo, esta investigación permitirá a los maestros contar con medios didácticos que le posibiliten enfrentar problemas de esta naturaleza en contextos similares a los investigados.

Justificación metodológica. Desde el punto de vista metodológico, con el desarrollo de la investigación, se contribuirá a la investigación científica con la puesta a disposición de los investigadores instrumentos válidos que permitan medir la variable habilidades sociales, asimismo, contar con un material experimental que permita superar limitaciones relacionadas a las habilidades sociales.

1.5. Limitaciones

El desarrollo de la investigación presenta dificultades o limitaciones que requieren ser enfrentados y solucionados en los siguientes aspectos:

Bibliográfica. Siendo un tema de investigación relativamente nueva, no se cuenta con la suficiente cantidad de información bibliográfica en nuestro medio, salvo los que se tienen publicadas en las páginas virtuales.

Factor tiempo. Es otra de las grandes limitaciones que se presentan debido a que siendo docentes que laboramos se nos hace complicada disponer del tiempo suficiente para hacer el seguimiento correspondiente a todo el proceso de investigación.

Situación económica. Es importante reconocer que es fundamental para el desarrollo de la presente investigación el contar con el presupuesto suficiente para su ejecución; sin embargo, al ser un proceso de investigación autofinanciada limita asumir con solvencia el proceso de investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Luego de una búsqueda en las diferentes fuentes de información como bibliotecas, páginas web, entre otros, se han podido encontrar algunos antecedentes relacionados a las variables en estudio.

En el contexto internacional, se tiene a Gómez, Molano y Rodríguez, (2015) quienes realizaron la investigación titulada: “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa niño Jesús de Praga”, Ibagué; trabajo ejecutado en la Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia Licenciatura en Pedagogía Infantil. Trabajo de tipo investigación acción, la recolección de datos fue mediante el diario de campo y el portafolio de aprendizaje, con una muestra de 109 estudiantes.

Se afirma que las actividades de corte lúdico cobran importancia en los aprendizajes de los estudiantes ya que este se convierte en un rasgo principal de los estudiantes. De esta manera, cada tarea es agradable, divertida y generan mayores intereses en los discentes. Sin duda alguna, estas acciones recreativas solo son aceptadas en algunos espacios y se debe revertir esta situación; es decir, las aulas deben ser ambientes que fomenta la parte lúdica. Por tanto, es correcto implementar actividades lúdicas como una acción pedagógica que contribuye a despertar el interés y las habilidades para construir el aprendizaje en los estudiantes de la mencionada organización.

Mendoza, (2012) realizó la investigación titulada: “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias”, Quetzaltenango; trabajo ejecutado en la Universidad Rafael Landívar. Investigación de tipo descriptivo y diseño correlacional, la recolección de datos fue mediante el cuestionario, en una muestra de 157 estudiantes. En ella se concluye que.

Las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes, cuando estos se incluyen en la programación de estudios, lo que significa que el docente debe priorizar el logro de competencias de aprendizaje en los cursos y las actividades lúdicas pueden viabilizar estos propósitos.

Cevallos, (2013) realizó la investigación titulada: “Aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nuestro Mundo”, del cantón salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2012-2013”. Trabajo ejecutado en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador. Investigación de tipo descriptivo, explicativo y bibliográfico, la recolección de datos fue mediante el cuestionario y un guía de entrevista en una muestra de 70 individuos entre ellos: autoridades, docentes y padres de familia. Estos resultados permiten concluir:

Que los educadores de la escuela “Nuestro Mundo” aceptan la factibilidad de una guía didáctica sobre actividades lúdicas para mejorar e innovar la enseñanza armoniosa de calidad en los niños de educación inicial.

En el contexto nacional, Ballena, (2010) realizó la investigación titulada: “Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de Instituciones Educativas de la Red N.º 4 del distrito Callao”, Lima; trabajo ejecutado en la Universidad San Ignacio de Loyola. Investigación de tipo descriptivo, diseño comparativo, la recolección de datos fue mediante la escala de Likert, con muestra de 109 estudiantes. De acuerdo a los resultados se concluye: La habilidad social que presentan los estudiantes de cinco años no llegan a diferenciarse por el género; vale decir, que realizan la actividad sin hacer diferencia alguna en la indica institución.

Camacho, (2012) realizó la investigación titulada: “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años.”, Lima; trabajo ejecutado en la Pontificia universidad católica del Perú. Investigación de tipo experimental, diseño preexperimental, la

recolección de datos fue mediante lista de cotejo, con muestra de 16 niñas. Los resultados permiten evidenciar que los juegos cooperativos son oportunidades para que las estudiantes demuestren sus habilidades de corte social; asimismo, se organicen y mejoren sus diálogos con sus similares.

Olivares, (2015) realizó la investigación titulada: “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura”; trabajo ejecutado en la universidad de Piura. Tipo investigación acción participativa, la recolección de datos fue mediante la escala de Likert, el registro anecdótico, el diario de campo y la lista de cotejo con muestra de 32 estudiantes y una docente. En ella se concluye que al aplicar el juego social se evidencian mejoras sustanciales en cuanto a la habilidad social de cada educando. Es decir, un juego se convertía en una oportunidad para desarrollar una habilidad social determinada y esta se evidencia al interior de los salones.

Chavieri, (2017) realizó la investigación titulada: “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”; Lima; trabajo ejecutado en la universidad de César Vallejo. Investigación de tipo descriptiva, diseño correlacional, la recolección de datos fue mediante dos cuestionarios con muestra de 91 docentes. Por tanto, los resultados permiten concluir con una asociación significativa, directa y positiva entre el juego cooperativo y la habilidad social en estudiantes que pertenecen al segundo ciclo de la educación básica regular; dicha relación presenta una puntuación de 0,98.

En el contexto regional se tiene la investigación realizada por Yanac (2015) titulada: Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes del 6º grado de la I.E. N° 38326/Mx-P de Pocacolpa, Ayahuanco - Huanta- 2015. Realizada en la Universidad César Vallejo, de tipo experimental y diseño preexperimental, aplicada a una

muestra de 30 estudiantes utilizando como instrumento la ficha de observación, en ella se concluye: Las actividades lúdicas producen efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes del 6° grado de la I.E. N.º 38326/Mx-P de Pocacolpa, Ayahuanco. Resultado corroborado con el nivel de significancia obtenida $\rho=0.00$ que es menor a $\alpha=0.05$, entonces se acepta la alterna y se rechaza la nula; es decir, se evidencia una diferencia significativa de la habilidad social en los estudiantes como resultado de las pruebas de entrada y salida, cuyo margen de error fue del 5%.

2.2. Diseño teórico

2.2.1. Definición de juego

Al respecto, partiremos definiendo en primer lugar el “juego”, puesto que se debe precisar que existen diversas definiciones en función a la concepción que manejan sobre este tema, al respecto, Schiller (2002), precisa que las personas asumen su existencia cuando están inmersos en los juegos. Entonces, los juegos se convierten en rasgos innatos de las personas ya que responde a procesos propios; es decir, se crece y evoluciona.

Considerando los planteamientos de Ortega (1992), se llega a denominar como el espacio adecuado para que se interrelacionen las personas, hallen encuentro con su entorno y también asuma una posición consigo ya que favorecen en sus aprendizajes y las maneras de comunicar su idea. Los niños cuando establece lazos lúdicos fortalecen sus habilidades comunicativas ya que llegan a emitir mensajes coherentes que en espacios normales de participación les cuesta. De esta manera, cualquier niño que esté jugando aprende a comunicar sus ideas y se integra con los demás que participan en el juego; lo más resaltante es que llega a emitir una idea o pensamiento con pertinencia y comprensión.

Por tanto, los juegos infantiles se consideran por los estudiosos como un mecanismo apropiado para expresar su posición; también es una herramienta para los conocimientos, llega a emplear en las socializaciones, regula el lado afectivo del sujeto; en otras palabras, es la esencia para organizar, desarrollar y afirmar los caracteres personales de un individuo.

2.2.2. Importancia del juego

El juego adquiere gran importancia en el desarrollo de los niños, debido a que es un medio de interacción social eficaz que permite a ellos soltar su imaginación y consolidar a través de ella su formación integral, al respecto Mendoza, (2012) considera su importancia por las siguientes razones:

Demanda un esfuerzo mayor y organizado ya que cada participante demuestra su compromiso para cumplir una actividad conjunta.

- ❖ Las colaboraciones que demuestran son agradables entre la persona y el estudiante ya que se desenvuelven en un espacio determinado; manifiestan sus posiciones personales de la situación real y la venidera; sin duda, prima aprendizajes más existenciales y comunitarios ya que destaca la parte asistemática.
- ❖ Se convierte en medios pertinentes para generar aprendizajes en los educandos ya que resalta la parte pragmática del encuentro de los sujetos, puesto que ellos cumplen satisfactoriamente las tareas encomendadas. El sustento de las tareas de corte lúdico es el aprendizaje constructivo, pragmático; es decir, los conocimientos no necesariamente se adquieren del libro, ya que estas pueden ser aprendidas al realizar o vivirla.
- ❖ Genera en las personas un gran impulso y los motiva a realizar distintas acciones de corte interno y externo; de esta manera, los esfuerzos pueden ser integrados y dirigidos a propósitos únicos que son los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En resumen, el juego es considerado como un fenómeno cultural de gran trascendencia, equiparada con el trabajo y la reflexión, debido a que permite al niño crecer en su imaginación y a través de ella plasma lo observado en la realidad objetiva, es decir mediante el juego va imantando su desenvolvimiento en la sociedad. Al respecto, con mucho acierto, Agallo, (2003) destaca que una actividad lúdica despierta el impulso y la fuerza de las personas, ya que se evidencian en trabajos colectivos donde intervienen otros sujetos. La presencia del impulso

conlleva a la persona a tener mayor compromiso con la parte social; es decir, con aquellos que están alrededor nuestro.

2.2.3. Clasificación del juego

Según Moreno (2002) el juego puede clasificarse en 5 tipos si se toma en cuenta el siguiente criterio.

Juego funcional o de acción

Se evidencia durante los cuatro semestres de existencia porque posteriormente se busca capacidades para representar y fomentar pensamientos simbólicos. Los estudiantes por medio de las actividades lúdicas promovían la participación de los demás. Del mismo modo, se debe promover tareas que beneficien a los estudiantes y de no tener buena acogida, deja de simbolizar los juegos.

Cuando se llevan a cabo los juegos dejan de lado las reglas y simplemente, prima el goce. Cabe recordar que los nueve meses de vida, los niños exploran por medio de sus sentidos, en especial, el tacto. Un caso muy singular es cuando se llevan la mano a la boca, realizan ciertos desplazamientos de corte motriz y de esa manera, se incorpora cualquier movimiento; es decir, lanzas cualquier objeto, se atrapan, golpean, juegan con cajas o figuras para luego ser ubicadas en espacios determinados.

Para Deval (1994), manifiesta que los juegos son funcionales ya que se sigue realizando a pesar de cumplir los dos años. Entonces, esta actividad perdura y es funcional; llegando a tener otra aceptación durante la vida adulta; es decir, orientas sus actividades a otras y son: andar en bicicleta, bromearse entre sus similares, asistir a fiestas, entre otros.

Juego de construcción

A lo largo de la vida, llega el tiempo donde los juegos se convierten en construcciones. Al respecto, Moreno (2002) indica que son aquellas manipulaciones sobre los materiales con el

propósito de crear y que cobra sentido solo para los niños; es decir, es un ideal. Asimismo, rediseñan, proyectan, crean, cambian y destina una serie de objetos para que represente su ideal por medio de una herramienta concreta u objeto determinado.

Distintos investigadores definen estas actividades lúdicas como imperantes a lo largo de la existencia de la persona, y no se halla en una etapa específica. Para algunos, este juego aparece en la etapa sensomotor de manera incipiente porque no posee las habilidades suficientes para representar una tarea específica.

Juego simbólico

Desde la posición de Huizinga (2000), se entiende como la asimilación de culturas; es decir, se reconoce la realidad en donde se desarrolla el sujeto y estar preparado para sobrevivir en ella.

Por su parte, Moreno (2002) precisa que desde los dos años los niños llegar a presentar cambios en su quehacer lúdico e incorporan otras actividades; de esta forma se presentan los juegos simbólicos o llamados también socio dramáticos.

Es decir, en este periodo, el niño representa de manera imaginaria los aspectos observados y la plasma de manera imaginaria esa realidad.

Juego de reglas

Como señala Ortega (1992), este juego llega a tener cambios sustanciales en el espacio físico y también social. Usualmente, forman parte de este juego desde los dos a cinco años ya que se recibe normas de la parte externa; deja de lado la intervención de los demás; el ganador y perdedor deja de existir ya que se busca la intervención de todos.

Juego cooperativo

El juego cooperativo coadyuva a promover el lado creativo de los niños; vale decir, se convierte en una herramienta indispensable para solucionar situaciones conflictivas ya que entra en juego los movimientos corporales y haya gozo en la práctica del juego.

Asumiendo la postura de Orlick (1996), quien es citado por Mejía (2006), destaca que este tipo de juego presentan una serie de transformaciones en cuanto a la forma lúdica ya que se busca la reeducación en la comunidad a través de la implementación de otras actividades lúdicas, ya que debe favorecer al objetivo personal destacando su realidad social, cultural y fundamentos pedagógicos.

Cobra vital importancia en la educación primaria porque permite inculcar una actitud apropiada sobre el autoconcepto, del mismo modo, ser empáticos, construir su autoestima, dialogar apropiadamente, relacionarse y fomentar un ambiente alegre donde se deja de lado los fracasos y los rechazos; es decir, se elimina procesos discriminatorios.

Del mismo modo, Giraldo (2005) define a este juego según el aporte recreacional y no considera los resultados, no existe ganador o perdedor; busca la integración de todos los competidores y así se busca participar de forma conjunta; sumándose las ayudas y cooperaciones entre compañeros para arribar a resultados comunes que den cuenta de un trabajo más coordinado.

Al respecto, Mero (2015) indica que los juegos vienen a ser acciones de corte participativo para familiarizarse con los demás y tener conocimiento exacto del ambiente. La finalidad es minimizar el desafío u obstáculo entre todos y se deje de minimizar a los demás. Sin duda, al expandir lazos se cultiva una relación interpersonal que se caracteriza por las cooperaciones y trabajos eficientes.

Cuando se implementa este tipo de juego demanda la intervención de los niños de manera personal; es decir, debe ser de su agrado y cumplir ciertas necesidades que demanda.

Sin duda alguna, también es importante considerar sus conocimientos iniciales. De esta forma, se busca construir saberes, materiales que fomenten el desarrollo de los aprendizajes significativos.

Si se busca que los educandos intervengan por medio de la conformación de equipos en distintas tareas educativas, se debe fomentar la actividad cooperativa ya que, en términos de Torres (2003), brinda aportes sustanciales para el desarrollo de las habilidades sociales y se crea un pensamiento de colectividad; para ello, deben establecer procesos comunicativos pertinentes, construir su autonomía y la misma que incida en los aprendizajes del resto. Al ser de esta forma, se llega a respetar las posiciones personales y se asume medidas conjuntas para dar solución a cualquier dificultad.

Ampliando más sobre este punto, Sanmartín (2012) precisa que el juego cooperativo también posee efectos positivos en cuanto a la actitud del niño ya que disminuye las agresiones que se generan en la práctica de algún deporte. De esta forma, se cultiva el lado sensible, las cooperaciones, formas de comunicarse y ser solidarios con sus semejantes. Vale decir, es un encuentro con los demás y acercarse al medio ambiente. Por tanto, su fin es la participación de todos los integrantes y se deja de lado la meta personal para trabajar por metas comunes y compartidas. Así, simplemente se promueve juegos entre ellos porque deben enfrentar problemas, dificultades de forma conjunta y dejar de lado el individualismo.

Como planteamientos finales, se asume lo expuesto por Navarro (2002), quien indica los efectos positivos del juego cooperativo en la formación de las personas y la manera de establecer vínculos positivos, afectivos, cooperativos con los demás cuando integran grupos determinados, en especial, al interior de los salones. De esta forma, se evidencia las características pedagógicas que se centran en el fomento de la conducta prosocial.

Las investigaciones de años anteriores demuestran que los aprendizajes cobran relevancia de los mismos procesos interrelacionales entre el docente y discente; pero en estos últimos años se enfatiza el simple cumplimiento de la labor asignada y se elimina la interrelación al cumplir una actividad determinada en la organización. Por esa razón, un juego cooperativo se convierte en una oportunidad para tener mejores resultados ya que los objetivos a alcanzar deben ser de manera conjunta, donde el rasgo fundamental es cooperar y se demuestre un mayor desempeño en las tareas asignadas.

2.2.4. Característica del juego cooperativo

Según Orlick (1996), es importante la parte subjetiva de los sujetos para realizar un juego cooperativo y la intervención de ellos está condiciona a esta peculiaridad. En ese sentido, presenta los siguientes rasgos:

Libres de competir: Las personas no son obligados a competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que necesitan de su ayuda.

Libres para crear: Cuando las personas se sienten libres para crear, tienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a problemas nuevos. Libres de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia de la falta de acierto.

Libres para elegir: El proporcionar elecciones a los miembros, demuestra respeto por ellos y les reafirma la creencia de que pueden ser autónomos.

Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica. Libres de la agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos. (p. 15).

2.2.5. Dimensiones de los juegos cooperativos

Por los fines de este trabajo empírico, se asume los planteamientos de Orlick (1996), quien precisa en puntos importantes, siendo las cooperaciones, participaciones y las diversiones. Estos, vistos desde la posición pedagógica, permiten asumir el ideal sobre los juegos como quehaceres recreativos ya que fomenta la intervención, la forma de comunicarse, cooperar con sus similares y así tener efectos positivos en cuanto a la habilidad social del niño al momento de interactuar con los demás.

Dimensión cooperación

Esta dimensión está caracterizada por la valoración y desarrollo de destrezas para la resolución de actividades y dificultades de forma grupal mediante interrelaciones recíprocas y controladas. El trabajo cooperativo es la manera más adecuada de desarrollar capacidades, compartiendo y socializando, con una preocupación mutua entre pares. Tratando de llegar a la obtención de un fin común, transformando las posibles respuestas destructivas en respuestas constructivas y positivas.

Dimensión participación

Cuando se halla en un escenario de selección o se discrimina una determinada situación, estos juegos promueven destrezas en los participantes para que ellos establezcan acuerdos en bien de una determinada tarea a realizar; la cual demanda la intervención de todos los integrantes. En ese sentido, cuando se cumplan estas tareas lúdicas se genera en la persona la confianza y reciprocidad para enfrentar cualquier situación adversa.

Dimensión diversión

En esta última, Orlick (1996) precisa que la implementación del juego cooperativo trae consigo efectos positivos donde el sujeto llega a relacionarse mejor, demuestra tener emociones y coopera en las soluciones de tareas al interior del aula. Demostrándose su aporte pedagógico que es fomentar conductas de social y siendo estas las más aceptables entre el grupo.

Por su parte Corman (1978), destaca que los niños deben de formarse en un ambiente libre de violencia y ese es el rasgo característico. Por ello, los juegos cooperativos minimizan los temores al fracaso o ser discriminados porque su único fin es el gozo.

2.2.6. *Habilidades sociales*

Con la finalidad de comprender este tema acudiremos a **Caballo** (1993) quien define las habilidades sociales como:

Un conjunto de conductas emitidas por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que generalmente resuelve los problemas inmediatos a la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas” (citado por Valles, 1996, p.29).

Al respecto, Gismero (2000) la conceptualiza como aquella respuesta verbal y extraverbal, donde se interviene en una situación específica; es decir, la persona comunica su necesidad, sentimiento, preferencia, opinión o derecho sin exacerbaciones y sin agredir. Entonces, demuestra su respeto a los otros por medio de una actitud positiva ya que se conserva las autoafirmaciones y se busca maximizar auxilios externos para lograr mayores logros grupales.

Por ello, esta habilidad se halla cuando se establece vínculos con los demás y son observables por medio del comportamiento ya que se aprenden a lo largo de su existencia. Es preciso indicar que también se enseñan ya que deben ser reforzadas de manera constante para tener lazos positivos con los ambientes y demás estímulos.

Para Monjas (1993) viene a ser una capacidad específica para cumplir una actividad determinada en vínculo con los demás, de este modo se busca comportamientos para tener que comunicar las ideas de forma eficiente, satisfactoria entre sus similares o personas adultas.

Bajo los mismos aportes, surge los planteamientos de Valles (1996) cuando menciona que es un conjunto de conducta de forma verbal y extraverbal, la cual debe ser considerada cuando se busca una respuesta determinada ante otras personas, siendo ellos un compañero, padre, hermano y docente. Sin duda, todas las acciones se orientan a cumplir cualquier tarea de forma apropiada y eliminar cualquier situación adversa que interrumpa el normal desarrollo de la habilidad, en este caso, la social.

Por último, la habilidad social permite tener una correcta interrelación con los demás; teniendo como resultado fortalecer la autonomía y tener una relación humana apropiada, para que no sean rechazados y formen parte de todos sin desprecio alguno. Por tanto, un sujeto llega a ser exitoso cuando lleva consigo el desarrollo de la habilidad social y la parte cognitiva; es decir, todo sujeto llega a tener presencia positiva o logros cuando se enfoca en desarrollar su lado personal, afectivo, social y cognitivo.

Por otro lado, Huidobro, Gutiérrez y Condemarín (2000), definen las habilidades sociales como:

Conductas y comportamientos que permiten relacionarse con el medio y establecer una interacción adecuada. Es una participación social competente y adecuada, que favorece la relación y la actitud consigo mismo y las circunstancias que integran el área afectiva, social y cognitiva. En definitiva, es actuar en cada momento adecuada y pertinentemente. Las habilidades sociales se expresan en sentimientos, actitudes y conductas de seguridad y confianza, independencia y autonomía, valoración positiva y alta autoestima, actitud de tolerancia, respeto y comprensión, amistad, cooperación y servicio, en definitiva, es establecer un vínculo adecuado con cada persona y circunstancia cotidiana. Conviene tener en cuenta que las habilidades sociales son aprendidas y recíprocas. Esto significa que el estudiante aprende conductas adecuadas

por imitación, modelo, observación y refuerzos positivos, e implica para el educador ser ejemplo en cuanto a actitudes como mediador. (P.45).

A partir del planteamiento anterior, se llega a ser calificada bajo el término de capacidad individual ya que le permite la percepción, comprensión, interpretar y dar una respuesta oportuna a las conductas que presentan otras personas como resultado de las interacciones.

Compartiendo la misma idea, Alberti y Emmons (1978) también la califican como conducta, pero que está condicionada a su interés personal, en otras palabras, no se debe ser ansioso, se debe practicar la honestidad, cumplir nuestro derecho personal y hacer lo mismo con el resto.

Del mismo modo, Arón y Milicic (1994) asocian a la habilidad social con una destreza que permite una correcta interacción en una situación determinada; sin duda, debe ser positiva y valorada, donde los beneficios se evidencian para todos los que intervienen en cualquier actividad de corte grupal.

Sin duda alguna, la habilidad social es entendida como aquel hábito, adquisición o comportamiento que permita tener un dominio sobre nuestra emoción al momento de relacionarnos con otras personas, siendo estas un familiar o profesional; vale decir, se evidencia de por medio de la conducta, su forma de pensar, los movimientos que emplea y los sentimientos que percibe. Los docentes se convierten en seres indispensables para esta labor ya que ellos poseen la capacidad de escuchar a los demás e implementar una solución apropiada a un problema específico. De la misma manera, son capaces de animar y motivar a sus compañeros de trabajo y estudiantes a tener una visión positiva del entorno, de ayudarse y colaborar. Por ello, este debe asumir su rol con mucho compromiso porque motiva, empatiza, prima la sinceridad, coopera con los trabajos, y se diferencia del resto por tener competencias

distintas a sus similares. Un caso típico es cuando regula las emociones, se automotiva, es empático y surgen sus competencias sociales, entre otros.

Clasificación

Al respecto, se precisa que existen diversas formas de clasificar las habilidades sociales, sin embargo, existe consenso respecto a la clasificación propuesta por Goldstein (1989) quien establece la clasificación de las habilidades sociales en los siguientes aspectos:

Habilidad social inicial, se compone del oír, dialogar, conversar, emitir preguntas, ser agradecidos, saludar, invitar a otro por medio de las presentaciones, destacar la parte positiva de una persona.

Habilidad social avanzada, está presente cuando pide que lo ayuden, también cuando exigen una instrucción, se disculpe con el resto.

Existen las que se relacionan con el sentimiento: la característica de la habilidad social. Sin duda, es una emoción, comprensión y el sentimiento. Asimismo, el propósito es enfrentar el enfado para que asuman un compromiso afectuoso y no tener miedo alguno.

Importancia de la habilidad social.

La relevancia de este tema radica en establecer lazos correctos con las personas adultas y los niños de las mismas edades.

Considerando los aportes de la psicología de la salud, según Caballo (1983), la habilidad social se convierte en estrategia ya que se orienta a la atención de un problema; también a ser un mecanismo que inhibe la parte social, las depresiones, esquizofrenias, entre otros; considerando la prevención como sustento de este trabajo.

Del mismo modo, Valles (1996) destaca la relevancia de la habilidad social en las organizaciones educativas como aquella conducta positiva e innata que se presenta entre sus similares y la persona adulta. En ese sentido, se identifica que las conductas negativas obstruyen

los aprendizajes, las cuales no deben de llegar a ser agresiones porque se genera malestar en el docente e inicia una consecuencia negativa para cada compañero. De esta manera, se deteriora la relación interpersonal y el desempeño de los educandos.

Considerando la parte social, indica que trae efectos positivos ya que permite a la persona la socialización e interrelación con sus similares porque cobra significatividad; es decir, la forma de entablar vínculos con el papá, la familia, docentes y amistades es apropiada. (Valles, 1996)

Asumiendo el escenario laboral, es indispensable que la habilidad esté orientada a tener un proceso comunicativo eficiente, ya que de esta manera se llega a superar alguna entrevista que es requisito indispensable para ocupar un puesto de trabajo. Asimismo, prima la acción de liderar, trabajar por medio de equipos y el uso correcto de las formas de comunicación, son requisitos indispensables para acceder a una organización empresarial (Valles, 1996).

Finalmente, el niño, adolescente y las personas mayores presentan alguna dificultad para tener algún vínculo con otros porque, generalmente, llegan a ser rechazados o aislados y se llega a calificar como un sujeto distante, retraído, ansioso, irritable y trayendo consigo efectos negativos que se evidencian en las adaptaciones escolares, sociales y laborales. Caso contrario sucede con el niño o adolescente que posee la habilidad necesaria y se siente integrado por el resto ya que se adaptan inmediatamente a cualquier escenario; demostrando, posteriormente, un resultado académico positivo.

Habilidad social en el escenario escolar

Esta habilidad al interior de las organizaciones educativas presenta una relevancia sustancial ya que de ella dependerá el correcto vínculo con sus similares y también la buena comunicación que debe primar entre cada integrante de la entidad.

Para Valles (1996), es necesario que el desarrollo de la habilidad social sea integrado en los programas curriculares de cada nivel educativo ya que los aportes sociológicos indican efectos positivos en la relación del sujeto porque se evidencia la actitud y la práctica de valor con consecuencias significativas en la forma de convivir y la relación interpersonal a ser cultivada en la institución o colegio. En ese sentido, se convierte en una necesidad fundamental para que socialice el niño y prime un proceso comunicativo eficiente con sus similares y la persona adulta.

El mismo autor precisa que en las instituciones educativas las relaciones de los educandos no son las mismas ya que por factores del entorno sus habilidades sociales dejaron de ser fortalecidos, consideran que el problema afectivo, familiar u otra incide en la inhibición de la habilidad. Por ello, es necesario generar oportunidades para que la desarrollen y demuestren su conducta social y para ello, los programas curriculares deben dotar de la experiencia necesaria para generar los aprendizajes de corte social y personal porque se debe compensar la ausencia de habilidades o destrezas vinculadas con el educando.

A partir de lo planteado, se considera indispensable programar la enseñanza de la habilidad social ya que esta debe ser directa, con motivos específicos y seguir un orden determinado para que así los educandos disminuyan las dificultades halladas en la habilidad social. Entonces, se debe priorizar esta enseñanza ya que destaca el aspecto interpersonal y es motivo de disminuir la relación conflictiva para convivir en armonía.

Dimensiones

En la investigación que se desarrolla se asume como dimensiones a los elementos propuestos por Monjas (2000), para quien estas dimensiones se encuentran constituidas por seis elementos, que se detallan a continuación.

1. Habilidad básica para interaccionar a nivel social

Asumiendo el planteamiento de Monjas (2000), viene a ser la conducta básica y esencial para que se establezca relaciones con los demás, siendo los primeros vínculos entre niños, luego adultos. Aquí su rasgo característico es la amabilidad, cordialidad y agrado.

2. Habilidad que permite la amistad (amigo y amiga)

Por medio de esta, según Monjas (2000), se busca el inicio, desarrollo y preservar la interacción, la cual debe ser positiva y satisfacer determinadas necesidades. Entonces, esta habilidad se orienta a identificar las situaciones adversas que interrumpen en una interacción social.

3. Habilidad para conversar

Para Monjas (2000), viene a ser la presencia del inicio, desarrollo y fin de una conversación con su igual o mayor.

4. Habilidad relacionada con el sentimiento, emoción y opinión.

Por medio de esta habilidad se llega a comunicar y sentir la emoción; también se llega a proteger el derecho, la opinión con asertividad; es decir, se respeta el derecho de cualquier sujeto (Monjas, 2000).

5. Habilidad para solucionar un problema interpersonal

A través de esta habilidad se llega a dar solución y hacer frente a un problema o conflicto ya que la única finalidad es hallar soluciones apropiadas, considerando los efectos o la consecuencia del acto; asimismo, se evalúa la solución a ser implementada para tener mejores resultados en las interacciones (Monjas, 2000).

6. Habilidad para vincularse con un adulto

Por último, esta habilidad implica que la conducta del niño sea la más apropiada y esté dispuesto a relacionarse con los demás sin perturbar su tranquilidad, siendo ellos el padre, docente, educador y familiar (Monjas, 2000).

2.3. Bases conceptuales

Juego cooperativo. Viene a ser aquellas actividades lúdicas que buscan la redirección de un juego determinado con la finalidad de establecer nuevos patrones en la sociedad; es decir, se busca cambios en la educación y para ello se establecen metas pedagógicas, las mismas que deben responder a la parte social, cultural del sujeto.

Habilidad social. Es la emoción de un comportamiento específico del sujeto, el mismo que está condicionado al sentimiento, actitud, deseo, opinión y derecho para tener un correcto desenvolvimiento. Vale decir, se busca respetar la conducta del compañero e intentar dar solución a un problema determinados que llegue a tener efectos negativos a futuro.

Cooperaciones. Por medio de esta se busca valorar y fortalecer la destreza del sujeto; es decir, resolver cualquier dificultad identificada por medio de la intervención de todos los integrantes de una organización. Por medio de esta se llega a fortalecer la capacidad, se comparte y socializa entre todos los integrantes. De esta manera, se busca tener un objetivo común, donde se transforma la respuesta destructiva en constrictiva y positiva.

Juegos participativos. A través de un escenario que selecciona y discrimina, el juego se convierte en una oportunidad para que la intervención de todos los sea la más adecuada. La simple intervención grupal permite identificar posibles soluciones a un problema determinado, asimismo se cultiva un clima agradable, la proximidad impera como también las tareas recíprocas.

Diversión. Es el fomento de la educación libre de violencia a ser promovido en el educando y una de las alternativas, es el empleo de los juegos cooperativos ya que por medio

de estos se minimiza el fracaso, el temor a cometer errores. En ese entender, la diversión es la alternativa para solucionar dificultades ya que trae consigo efectos positivos y rasgos como la felicidad, estar contextos con las tareas, entre otros.

Interacciones sociales. Se define como la acción básica y esencial que se evidencia en la interrelación del sujeto con otro; el mismo que llega a establecerse en los niños y personas adultas; cuyo rasgo fundamental es el intercambio social amable, cordial y agradable.

La conversación. Es la habilidad de cualquier sujeto, en cuanto a los estudiantes es la primera forma de dar inicio, secuencia y finalización a un diálogo con sus similares y mayores.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis general*

El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

3.1.2. *Hipótesis específicas*

El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para las conversaciones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las Habilidades para cooperar y compartir en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

3.2. Variables, operacionalización.

Variable independiente: Juego cooperativo

Variable dependiente: habilidades sociales

3.3. Operacionalización de variables:

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala y valoración
Juego cooperativo	El juego cooperativo son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz. (Mero, 2015, p.1)	Se elaborará el material experimental con 10 sesiones experimentales sobre el juego cooperativo.	Cooperación	Resolución de dificultades en equipo Desarrolla capacidades compartiendo	Nominal: Aplica No aplica
			Participación	Valora la participación individual Genera clima de confianza	
			Diversión	Desarrolla relaciones sociales Desarrolla cooperación	
Habilidades sociales	Valles, (1996) considera la habilidad social como “la conducta que permite a una persona actuar según sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás “(p.28).	Ficha de observación en base a las dimensiones establecidas que constan de 34 items.	Interacción social	Saluda de modo adecuado Responde adecuadamente Se presenta ante otras personas	ordinal: Nunca Algunas veces Siempre
			Conversación	Escucha y responde lo que le preguntan Participa activamente en la conversación Termina la conversación adecuadamente	
			Habilidades para cooperar y compartir	Pedir y hacer favores Seguir normas acordadas o reglas establecidas. Mostrar compañerismo. Ser cortés y amable	
			sentimientos, emociones y opiniones	Defiende y reclama sus derechos Expresa adecuadamente sus opiniones Expresa adecuadamente sus sentimientos y emociones	

3.4. Tipo de investigación

La investigación que se presenta es de tipo experimental, al respecto Mc Millan y Schumacher (2007) precisan que “los experimentos son simplemente un modo de saber algo variando algunas condiciones y observando el consiguiente efecto” (p. 312)

3.5. Diseño de investigación

El diseño de la investigación en la que se concretó es pre experimental. Implica tres pasos a realizarse:

1° Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre test).

2° Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental X a los sujetos Y.

3° Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (post test).

Esquema:



Donde:

O₁: Pre test

X: Tratamiento

O₂: Post test

3.6. Población y muestra

Población. La población, de acuerdo a Tamayo (2004) se determina por sus propias características determinantes, por lo que el conjunto de componentes que presente esta característica se llamará universo o población. En el caso de la investigación que se desarrolló está constituida por 60 niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

Muestra. Al respecto, Vallejo (2004) sostiene que “La muestra es una fracción o sub conjunto de la población en un lugar y momento determinado” (p.65). En el presente trabajo de investigación se toma como muestra a 30 de estudiantes del 4° grado “A” de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

Muestreo. El muestreo es de tipo no probabilística e intencional puesto que se desarrolla la investigación con todos los estudiantes.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

3.7.1. La técnica.

La técnica que se utilizó en la presente investigación es la **observación**. Al respecto Quispe (2012) sostiene que la observación consta del registro sistemático, confiable y valido de conductas o comportamientos manifestados. Puede aplicarse como un instrumento que medirá distintas situaciones o circunstancia. Es un método constantemente aplicado a la investigación educativa, pues es útil para establecer la aceptación de un grupo a su maestro, analizar las dificultades o conflictos en las instituciones, el tratamiento de lenguas etc.

3.7.2. Instrumentos.

Ficha de observación. Es un instrumento de registro que evalúa desempeño, en ella se determinan las categorías desarrolladas en rangos de mayor amplitud que en la lista de cotejo. Posibilita al docente observar las actividades realizadas por el alumno de forma integral, pues, para ello, es importante presenciar el suceso o acción, así mismo registrar los detalles percibidos.

3.8. Validez y confiabilidad de instrumentos

3.8.1. Validez

La investigación cuantitativa requiere que los instrumentos a ser utilizados en el proceso sean válidos. Es por ello que el instrumento utilizado ha sido sometido a un

proceso de validez a través de tres expertos respecto a la variable investigada. Los resultados de este proceso son los siguientes:

Expertos	ITEMS										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85
2	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
3	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
Promedio de ponderación											90%

El resultado del proceso de validez del instrumento muestra un valor equivalente a 90% de validez, que permite afirmar que el instrumento es válido para la recopilación de los datos.

3.8.2. *Confiabilidad.*

Una vez acabada el proceso de validez del instrumento, este ha sido sometido al proceso de confiabilidad, en ella el instrumento ha sido sometido a una prueba piloto conformada por 10 niños del 4° grado de primaria. Posteriormente estos resultados fueron procesados con la prueba Alpha de Cronbach, presentando como resultado los siguiente:

Instrumento	Alpha de Cronbach	Valores
Ficha de observación sobre habilidades sociales		0,745

El valor obtenido en el proceso de confiabilidad muestra un valor equivalente a 0,745 por lo que se concluye que el instrumento es confiable y se encuentra en condiciones para ser utilizados en la investigación.

3.9. **Técnicas de procesamiento de datos**

La investigación de diseño preexperimental permitió aplicar los juegos cooperativos como estrategia para la mejora de las habilidades sociales. En este proceso se utilizó la ficha de observación para la recopilación de la información. Una vez concluida este proceso, estos datos fueron tabulados y procesados a través del paquete estadístico SPSS versión 25 con el que se determinó los resultados a nivel descriptivo y

fueron presentados en tablas comparativas. Asimismo, los datos fueron procesados mediante el estadígrafo Wilcoxon con la finalidad de comprobar las hipótesis formuladas.

3.10. Aspectos éticos

La investigación científica se caracteriza por respetar escrupulosamente los aspectos éticos, con la finalidad de garantizar la calidad y el rigor científico de los resultados obtenidos. Asimismo, en este marco de los aspectos éticos se solicitó a la dirección de la institución la correspondiente autorización para su desarrollo. Finalmente, precisar que se hace uso de las normas de redacción APA con el que se garantiza el derecho y respeto a la autoría de la información bibliográfica.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados a nivel descriptivo

Tabla 1

Desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en niños del 4° grado

Valores	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	13	43,3	0	0,0
Regular	15	50,0	4	13,3
Buena	2	6,7	12	40,0
Muy buena	0	0,0	14	46,7
Total	30	100,0	30	100,0

Fuente: Datos obtenidos a través de la ficha de observación

El análisis de los resultados del pre test, respecto a las habilidades básicas de interacción social, muestran que el 50,0% de niños se ubican en el nivel regular. Mientras que, una vez concluida la aplicación del juego cooperativo, la prueba del post test permite observar un avance en los niños que el 46,7% muestran una muy buena habilidad básica de interacción social.

Tabla 2

Desarrollo de las habilidades para las conversaciones en niños del 4° grado

Valores	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	13	43,3	0	0,0
Regular	13	43,3	3	10,0
Buena	4	13,3	11	36,7
Muy buena	0	0,0	16	53,3
Total	30	100,0	30	100,0

Fuente: Datos obtenidos a través de la ficha de observación

Al analizar los resultados del pre test, respecto a las habilidades para las conversaciones, se observa que el 43,3% de niños se ubican en el nivel deficiente y

regular. Mientras que, una vez concluida la aplicación del juego cooperativo, la prueba del post test permite observar un avance en los niños que el 53,3% muestran una muy buena habilidad para las conversaciones.

Tabla 3

Desarrollo de las habilidades para cooperar y compartir en niños del 4° grado

Valores	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	14	46,7	0	0,0
Regular	12	40,0	4	13,3
Buena	4	13,3	7	23,3
Muy buena	0	0,0	19	63,3
Total	30	100,0	30	100,0

Fuente: Datos obtenidos a través de la ficha de observación

Los resultados del pre test, respecto a las habilidades para cooperar y compartir, se observa que el 46,7% de niños se ubican en el nivel deficiente. Mientras que, una vez concluida la aplicación del juego cooperativo, la prueba del post test permite observar un avance en los niños que el 63,3% muestran una muy buena habilidad para cooperar y compartir.

Tabla 4

Desarrollo de las habilidades para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones en niños del 4° grado

Valores	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	16	53,3	0	0,0
Regular	11	36,7	6	20,0
Buena	3	10,0	10	33,3
Muy buena	0	0,0	14	46,7
Total	30	100,0	30	100,0

Fuente: Datos obtenidos a través de la ficha de observación

El análisis de los resultados del pre test, respecto a las habilidades para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones, muestran que el 53,3% de niños se ubican en el nivel deficiente. Mientras que, una vez concluida la aplicación del juego cooperativo,

la prueba del post test permite observar un avance en los niños que el 46,7% muestran una muy buena habilidad para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones.

Tabla 5

Desarrollo de las habilidades sociales en niños del 4° grado

Valores	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	10	33,3	0	0,0
Regular	16	53,3	3	10,0
Buena	4	13,3	9	30,0
Muy buena	0	0,0	18	60,0
Total	30	100,0	30	100,0

Fuente: Datos obtenidos a través de la ficha de observación

Al analizar los resultados del pre test, respecto a las habilidades sociales, se observa que el 53,3% de niños se ubican en el nivel regular. Mientras que, una vez concluida la aplicación del juego cooperativo, la prueba del post test permite observar un avance en los niños que el 60,0% muestran una muy buena habilidad social.

4.2. Resultados a nivel inferencial

4.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 6

Resultados de la prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk	gl	Sig.
	Estadístico		
Habilidades	,789	30	,000
Habilidades2	,706	30	,000

Al analizar los resultados mostrados por la prueba Shapiro Willk, se tiene un valor equivalente a 0,000 en ambas pruebas de pre y post test, lo que evidencia la ausencia de normalidad en los datos obtenidos, por lo que se determinó el uso de la prueba no paramétrica Wilcoxon para hallar la correspondiente prueba de hipótesis.

4.2.2. Prueba de hipótesis general

a. Sistema de hipótesis

H₀: El juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018

H_a: El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018

b. Nivel significancia

0,05

c. Estadígrafo

Wilcoxon

d. Resultado de la prueba estadística

Tabla 7

Prueba de hipótesis general

Estadísticos de prueba ^a	Habilidades pre test Habilidades post test
Z	-4,860 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados obtenidos mediante la prueba Wilcoxon, muestra como resultado un $p=0,000 < 0,05$; este resultado hace posible rechazar la *H₀* y aceptar la *H_a*, razón por el que se puede afirmar que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018.

4.2.3. Prueba de primera hipótesis específica

a. Sistema de hipótesis

H₀: El juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018

H_a: El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018

b. Nivel significancia

0,05

c. Estadígrafo

Wilcoxon

d. Resultado de la prueba estadística

Tabla 8

Prueba de primera hipótesis específica

Estadísticos de prueba ^a	
	Interacción pre test Interacción post test
Z	-4,893 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba Wilcoxon muestra como resultado un $p=0,000 < 0,05$; este resultado hace posible rechazar la *H₀* y aceptar la *H_a*, razón por el que se puede afirmar que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018.

4.2.4. Prueba de segunda hipótesis específica

a. Sistema de hipótesis

H₀: El juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para las conversaciones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

H_a: El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para las conversaciones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

b. Nivel significancia

0,05

c. Estadígrafo

Wilcoxon

d. Resultado de la prueba estadística

Tabla 9

Prueba de segunda hipótesis específica

Estadísticos de prueba ^a	Conversacional pre test	Conversacional post test
Z	-4,778 ^b	
Sig. asintótica(bilateral)	.000	

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El análisis de los resultados obtenidos mediante la prueba Wilcoxon muestra como resultado un $p=0,000 < 0,05$; este resultado hace posible rechazar la *H₀* y aceptar la *H_a*, razón por el que se puede afirmar que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para las conversaciones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018.

4.2.5. Prueba de tercera hipótesis específica

a. Sistema de hipótesis

Ho: El juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las Habilidades para cooperar y compartir en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018

Ha: El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las Habilidades para cooperar y compartir en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018

b. Nivel significancia

0,05

c. Estadígrafo

Wilcoxon

d. Resultado de la prueba estadística

Tabla 10

Prueba de tercera hipótesis específica

Estadísticos de prueba ^a	Cooperar pre test
	Cooperar post test
Z	-4,789 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados obtenidos mediante la prueba Wilcoxon, muestra como resultado un $p=0,000 < 0,05$; este resultado hace posible rechazar la *Ho* y aceptar la *Ha* , razón por el que se puede afirmar que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las Habilidades para cooperar y compartir en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.

4.2.6. Prueba de cuarta hipótesis específica

a. Sistema de hipótesis

H₀: El juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018

H_a: El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018.

b. Nivel significancia

0,05

c. Estadígrafo

Wilcoxon

d. Resultado de la prueba estadística

Tabla 11

Prueba de cuarta hipótesis específica

	Estadísticos de prueba ^a	
	Emoción pre test	Emoción post test
Z		-4,451 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba Wilcoxon muestra como resultado un $p=0,000 < 0,05$; este resultado hace posible rechazar la *H₀* y aceptar la *H_a*, razón por el que se puede afirmar que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018.

4.3. Discusión de resultados

En cuanto a las habilidades sociales se definen como aquellos comportamientos que fortalecen el desarrollo personal y el correcto vínculo con sus similares porque se llega a expresar el sentimiento, la actitud, el deseo, opinión y derecho de forma adecuada

al escenario en donde se interrelaciona (Betina y Contini, 2011). En la misma línea de pensamiento, Caldera et al. (2018) define las habilidades sociales “como el conjunto de conductas aprendidas, de carácter situacional y cultural, verbales y no verbales, mediante las cuales un individuo expresa sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones y derechos, favoreciendo así el establecimiento de relaciones interpersonales y un ajuste saludable en su entorno biopsicosocial” (p.145).

En efecto, las habilidades sociales definidas como las conductas aprendidas en un determinado contexto y que estas son expresadas en un proceso de interrelación con sus pares, se constituye en el objeto de investigación en el presente trabajo, por lo que preocupados en algunas limitaciones expresadas por los estudiantes se aplicó un conjunto de estrategias basadas en los juegos cooperativos, que vienen a ser “juegos en los que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar uno o varios objetivos comunes”(Cuesta, et. al., 2016, p.100)

Al respecto, Orlick (1981), desarrolló una investigación de diseño cuasiexperimental en el que comprobó la eficacia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales, los que fueron experimentados en dos grupos, uno experimental y el otro control, en los que se concluyó finalmente que el grupo experimental en el que se aplicó los juegos cooperativos desarrollaron mucho más las habilidades sociales en comparación al grupo control.

Los resultados hallados como parte del proceso de investigación permiten concluir que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho, este resultado es corroborado con los datos que se muestran en el pre test, en la que se observa que el 53,3% de niños se ubican en el nivel regular de habilidades sociales. Mientras que, una vez concluida la aplicación del juego cooperativo, la prueba

del post test permite observar un avance en los niños, por lo que el 60,0%% de ellos muestran una muy buena habilidad social.

Este resultado se ve respaldado por la investigación realizada por Olivares, (2015) quien realizó la investigación titulada: “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura”; en la que concluye que la aplicación de los juegos tuvo un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños del nivel de educación primaria.

Por otro lado, respecto a las hipótesis específicas, con el desarrollo de la investigación se concluye que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social, las habilidades para las conversaciones, las Habilidades para cooperar y compartir, las habilidades para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho. Estos resultados se ven confirmados con los resultados descriptivos que se presentan en las tablas correspondientes, en las que se afirma que al observar los resultados del pre test, se observa que el porcentaje mayoritario de niños se ubican en el nivel deficiente respecto a las habilidades mencionadas. Mientras que, una vez concluida la aplicación del juego cooperativo, la prueba del post test permite observar un avance significativo en los niños y que mayoritariamente muestran una muy buena habilidad básica de interacción social, habilidad para las conversaciones, Habilidad para cooperar y compartir, habilidad para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones.

Estos resultados coinciden con la investigación realizada por Yanac (2015) titulada: “Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes del 6° grado de la I.E. N° 38326/Mx-P de Pocacolpa, Ayahuanco - Huanta-

2015". En la investigación de diseño pre experimental se concluye en que existen diferencias significativas entre el pre test y post test, por lo que gracias a la aplicación de las actividades lúdicas se logró mejorar las habilidades sociales de los niños.

Así mismo, el resultado obtenido es concordante con el trabajo realizado por Aucasi (2021) en la que concluye que las estrategias lúdicas presentan una influencia significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes del nivel de educación primaria.

Con los resultados de la investigación queda demostrada que es posible desarrollar las habilidades sociales a través de un conjunto de juegos cooperativos, puesto que estas actividades permiten mantener el proceso de interrelación permanente entre los estudiantes, generando beneficios satisfactorios de manera mutua, puesto que, a través de la interacción con sus pares, desarrolla las habilidades de interacción, de conversación, de cooperación y el manejo de sus emociones.

Finalmente, los resultados que se presentan en la investigación son básicas, puesto que amerita ser aplicada a una muestra mayor y probabilística con la intención de perfeccionarla y generalizar su uso en las actividades académicas, principalmente en estudiantes del nivel de educación primaria.

CONCLUSIONES

Los resultados estadísticos evidencian con mucho acierto que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018, el cual es confirmado por los resultados obtenidos mediante la prueba Wilcoxon, en el que se observa como resultado un $p=0,000<0,05$.

Los valores estadísticos hallados son suficientes para concluir que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018, el cual es confirmada con la prueba Wilcoxon que muestra un $p=0,000<0,05$.

Los datos estadísticos son evidencias suficientes para concluir que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para las conversaciones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018, el mismo que se corrobora con los resultados obtenidos mediante la prueba Wilcoxon en el que muestra como resultado un $p=0,000<0,05$.

Los resultados Estadísticos permiten concluir que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las Habilidades para cooperar y compartir en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018, el que es ratificada con los resultados obtenidos mediante la prueba Wilcoxon, en la que se muestra como resultado un $p=0,000<0,05$.

Los valores estadísticos son evidencias suficientes para concluir que el juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para el manejo de los sentimientos, emociones y opiniones en los niños del 4° grado de la Institución

Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018, el que es confirmado por la prueba Wilcoxon que muestra como resultado un $p=0,000<0,05$.

RECOMENDACIONES

A los directores de las instituciones educativas del distrito de Ayacucho, promover eventos que permitan socializar las experiencias de investigación que contribuyan a la mejora de la práctica docente.

A los maestros del nivel de educación primaria, realizar un diagnóstico real y objetivo respecto a las habilidades sociales de los estudiantes del nivel de educación primaria.

A los maestros de aula, promover el uso de los juegos cooperativas con la finalidad de mejorar las habilidades sociales en estudiantes del nivel de educación primaria.

A los investigadores de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, realizar investigaciones referidos a las variables juego cooperativo y habilidades sociales en un diseño cuasi experimental con la finalidad de generalizar sus resultados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alberti, R. & Emmons, M. (1978). Teoría de la evaluación y el entrenamiento de las habilidades sociales. Valencia: Promolibro.
- Arón, A. y Milicic, N. (1994). Vivir con otros: Programa de desarrollo de habilidades sociales. Santiago: Editorial universitaria.
- Agallo A. (2003). Dinámicas de grupos. Segunda edición. Editorial Piedra Santa. Guatemala.
- Aucasi, G. (2021) Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570969250006/html/>
- Betina, A. y Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Caballo, V. (1993). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Madrid. Siglo XXI España Editores
- Caldera Montes, Juan Francisco, Reynoso González, Oscar Ulises, Angulo Legaspi, Marcela, Cadena García, Alexa, & Ortíz Patiño, Diego Eloí. (2018). Habilidades sociales y autoconcepto en estudiantes universitarios de la región Altos Sur de Jalisco, México. *Escritos de Psicología (Internet)*, 11(3), 144-153. Epub 00 de de 2019. <https://dx.doi.org/10.5231/psy.writ.2018.3112>
- Calvo Sánchez, Loirette. (2018). Los juegos cooperativos y el acceso a la información desde la extensión universitaria. *E-Ciencias de la Información*, 8(1), 119-130. <https://dx.doi.org/10.15517/eci.v8i1.30562>
- Cuesta Cañadas, Cristina, Prieto Ayuso, Alejandro, Gómez Barreto, Isabel María, Barrera, María Ximena, & Gil Madrona, Pedro. (2016). La Contribución de los

Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1), 99-134. Recuperado en 02 de marzo de 2023, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007&lng=es&tlng=es.

Deval, J. (1994) El desarrollo humano. México. Siglo XXI Editores.

Flores Mamani, Emilio, Garcia Tejada, Mario Luis, Calsina Ponce, Wilber Cesar, & Yapuchura Sayco, Angelica. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno. *Comuni@cción*, 7(2), 05-14. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682016000200001&lng=es&tlng=es.

Gismero (2000). EHS Escala de Habilidades Sociales. Madrid: TEA Ediciones

Goldstein, K. (1989). Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Barcelona: Martínez Roca.

Giraldo, J. (2005), Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen. México: Grupo Océano

Huidobro, Gutiérrez & Condemarín (2000). A estudiar se aprende. Chile: Editorial Universidad Católica de Chile Irurtia

Huizinga, J. (2000). Homo ludens. (E. Imaz, Trad.) Madrid, ES: Editorial Alianza/Emercé

Rizo, T. (1983). Reseña de evaluación conductual: metodología y aplicación. 17 de febrero del 2011, recuperada de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2572883>

Muñoz E. (2009). *Las habilidades sociales en la práctica docente*. 29 de junio del 2011, recuperada de

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_17/ELISA_MUNOZ_2.pdf

Mendoza, J (2012). Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias”.

Quetzaltenango: tesis.

Moreno, J. A. (2002) “Aprendizaje a través del juego. Madrid, España Ed. Aljibes.

Monjas, M (1996). Las habilidades sociales. Un elemento clave de la intervención psicopedagógica para el alumnado con necesidades educativas especiales. Sevilla: Eudema.

Ministerio de Educación (2008) Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Perú: 2da Edición.

Monjas, C.M (2000). Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar: 5ta. Edición. Madrid.

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. Ecuador. Recuperado en 23 de junio de 2016, de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/UPSE-TEP-20150069.pdf>.

Mosquera, M. (2000), No violencia y deporte. Barcelona. INDE. 2000.

Moreno, J. A. (2002) Aprendizaje a través del juego. Madrid, España Ed. Aljibes.

Navarro A. (2002), El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona. INDE.

Orlick, T (1996), Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo. Ramírez, J. (2007), Instrumentos de evaluación a través de competencias. Recuperado el 21 de septiembre de 2016.

- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento.
- Paula, P. I. (2000). *Habilidades Sociales: Educar hacia la Autoregulación*. 1era. Edición. Barcelona.
- Pulido, I. (2009). *Habilidades sociales del docente*. 08 de junio del 2011, recuperada de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/INM_ACULADA_PULIDO_2.pdf
- 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. Ecuador. <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3743/1/SANMART%C3%8DN%20CHAL%C3%81N%20JOHANNA%20LISBETH.pdf>
- Schiller, F. (2002) *Über naive und sentimentalische Dichtung*. En: *Sämtliche Werke*. Tomo 5.
- Torres, J. (2003) *Enseñanza y aprendizaje en la Educación Física escolar*. México:Trillas. Universitaria.
- Valles. A.A. (1996) *Las Habilidades Sociales en la escuela: una propuesta curricular*: 2da Edición. Madrid.

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿De qué manera el juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018?</p> <p>Problemas específicos ¿De qué manera el juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018?</p> <p>¿De qué manera el juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades para las conversaciones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018?</p> <p>¿De qué manera el juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018?</p> <p>¿De qué manera el juego cooperativo influye en el desarrollo de las</p>	<p>Objetivo general: Comprobar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.</p> <p>Objetivos específicos Determinar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.</p> <p>Determinar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades para las conversaciones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.</p> <p>Determinar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa</p>	<p>Hipótesis general El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.</p> <p>Hipótesis específicas El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.</p> <p>El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para las conversaciones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.</p> <p>El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.</p>	<p>Variable independiente Juego cooperativo</p> <p>Dimensión: Cooperación Participación diversión</p> <p>Variable dependiente Habilidades sociales</p> <p>Dimensión: Habilidades básicas Habilidades para la conversación Habilidades relacionadas Habilidades para solución</p>	<p>Tipo: experimental</p> <p>Diseño: preexperimental</p> <p>Población: 60 niños del 4° grado</p> <p>Muestra: 30 niños del 4° grado “A”</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>habilidades para solución de problemas interpersonales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018?</p>	<p>“Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.</p> <p>Determinar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades para solución de problemas interpersonales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.</p>	<p>El juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para solución de problemas interpersonales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho - 2018.</p>		

ANEXOS

Anexo 1*Ficha de observación sobre habilidades sociales*

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE HABILIDADES SOCIALES

Estudiante:

Investigador:

Institución Educativa:

Sección:

Grado:

Fecha

Valores: 1. Deficiente 2. Regular 3. Buena 4. Muy buena

	DIMENSIONES E INDICADORES	1	2	3	4
Nº	Interacción social:				
1	Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas				
2	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.				
3	Escucha cuando se le habla				
4	Se expresa verbalmente con facilidad.				
5	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con el adulto				
Habilidades conversacionales					
6	Se despide adecuadamente al terminar la conversación, actividad ... con otras personas.				
7	Entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.				
8	Busca una vía alternativa adecuada cuando al intentar iniciar una actividad con otro niño este le ignora.				
9	Se integra en el juego, actividad, de otros niños.				
10	Saluda cuando alguien se dirige a él.				
Habilidades para Cooperar y compartir					
11	Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.				
12	Intercede a favor de otro				
13	Participa y se interesa por las actividades que se realizan				
14	Ayuda a otras personas cuando se lo piden o lo necesitan.				
15	Reconoce cuando ha perdido				
Habilidades para el manejo de sentimiento, emociones y opiniones					
16	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza, ...)				
17	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa)				
18	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de los/as demás (alegría, sorpresa, felicidad...)				
19	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables de los demás (miedo, enfado, tristeza...).				
20	Controla su estado emocional al discutir con otros				

PRUEBA DE CONFIABILIDAD DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,745	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos si el elemento se ha suprimido	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
ITEM1	79,20	32,400	-,259	,748
ITEM2	78,90	32,322	-,203	,732
ITEM3	78,90	30,100	,146	,744
ITEM4	78,90	33,433	-,602	,737
ITEM5	78,90	33,433	-,602	,737
ITEM6	78,90	33,433	-,602	,747
ITEM7	79,10	30,989	,004	,736
ITEM8	78,90	27,211	,642	,722
ITEM9	78,80	29,067	,459	,735
ITEM10	78,80	29,067	,459	,735
ITEM11	79,10	31,211	,006	,751
ITEM12	79,10	31,211	,006	,721
ITEM13	79,00	32,444	-,248	,710
ITEM14	78,80	29,733	,174	,722
ITEM15	78,90	31,433	-,056	,744
ITEM16	78,90	31,433	-,056	,754
ITEM17	78,90	31,433	-,056	,734
ITEM18	79,00	30,667	,085	,768
ITEM19	78,90	31,211	-,032	,758
ITEM20	79,20	32,400	-,259	,748

Anexo 2*Sesiones de aprendizaje 01***SESIÓN DE APRENDIZAJE****I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Gustavo Castro Pantoja”
1.2. Grado y sección : 4° “A”
1.3. Área : Personal Social
1.4. Docente : Eva Ayala Pareja
1.5. Fecha : 10/07/2018

II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Nos identificamos como personas únicas y valiosas.

III. PROPÓSITO:

Hoy escribiremos un texto descriptivo sobre cada uno de nosotros y lo exponemos mediante el juego la gran fiesta.

IV. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	¿QUÉ BUSCAMOS?	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE EVALUACIÓN
Construye su identidad. Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones.	Que los y las estudiantes se definan cómo son y cómo quieren ser.	Reconoce sus cualidades, fortalezas y habilidades	El estudiante escribe un texto sobre su identidad, teniendo en cuenta sus características, cualidades, fortalezas, debilidades, habilidades, etc. Instrumentos de Evaluación Lista de Cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje	Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales.		
VALORES	ACTITUDES QUE SUPONEN	SE DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO.	
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Los estudiantes reconocen y reflexionan sobre sus cualidades, características físicas y fortalezas.	

V. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
INICIO	<p>Se da la bienvenida a los estudiantes. Se recuerda las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada día. Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué debemos hacer para conocernos más? ¿Será importante conocerme? ¿Por qué será necesario conocernos nosotros mismos? ¿Qué significa conocernos nosotros mismos? ¿Qué debo saber de mí?</p> <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <div style="border: 1px dashed orange; padding: 10px; text-align: center;"> <p><i>Hoy escribiremos un texto descriptivo sobre cada uno de nosotros y</i></p> </div> <p>Participamos activamente durante la clase. Respetamos las opiniones de nuestros compañeros.</p>
DESARROLLO	<p><i>Problematización:</i> El docente da indicaciones sobre las actividades a realizarse durante la clase: Hoy dialogaremos sobre cada uno de nosotros y responderemos las siguientes preguntas: ¿Qué será conocernos a nosotros mismos? ¿Qué debemos saber para decir que nos conocemos? ¿Será importante conocer sobre nosotros? ¿Sabemos qué nos gusta, qué nos molesta, cuáles serán nuestras fortalezas y debilidades?</p> <p><i>Análisis de información</i></p> <p>¿Por qué debemos conocernos? Conocer nuestras características y cualidades nos hacen una persona especial, valiosa y con derechos. Cada persona es única, valiosa y tiene características que la hacen especial: rasgos físicos, sentimientos, gustos, intereses, así como capacidades, por ejemplo, para estudiar o habilidades para andar en bicicleta; todo ello forma parte de nuestra identidad personal. Conocer y valorarte fortalece tu autoestima, porque así descubres quién eres y la capacidad que tienes para lograr tus metas.</p> <p>La identidad hace parte de nuestra vida y es muy importante conocer quiénes somos, porque el saberlo determina la calidad de vida que queremos vivir. Además, es el motor que nos impulsa a desarrollar todas las capacidades que Dios nos ha entregado para cumplir el propósito y hacer de nuestro transitar en esta tierra un tiempo feliz y pleno. La identidad es importante porque al saber quién soy puedo respetar la individualidad de los demás.</p> <p><i>Toma de decisiones y reflexión</i></p> <p>Luego de leer sobre la importancia de conocernos e identificarnos como personas únicas, cada estudiante llena una ficha sobre su identidad.</p> <p>¿QUIÉN SOY, CÓMO SOY?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">Mi nombre es:</p> </div>

	<p>Mis características físicas son:</p> <p>Mis cualidades son:</p> <p>Mis habilidades son:</p> <p>Mis fortalezas son:</p> <p>Luego de llenar la ficha, cada estudiante elabora un texto narrativo sobre sí mismos se organiza el aula para dar comienzo al juego “La gran fiesta”. Consiste en que cada estudiante actúa como si estuviera en una gran fiesta de presentación. Se habilita un espacio, un lugar de presentación simulando un presentador que llama a cada estudiante para que haga su participación. Señala sus características, cualidades, fortalezas, sentimientos. Este juego permite a cada estudiante expresarse ante el público, lo puede hacer leyendo.</p>
CIERRE	<p><u>Metacognición:</u> ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades?</p> <p>Responden las preguntas de metacognición en sus cuadernos.</p>

VI. Referencias bibliográficas:

- Programación curricular de Educación de Primaria
- Internet

V° B° DIRECTOR


 PROFESORA DE AULA

Anexo 3

Sesiones de aprendizaje 02

SESIÓN DE APRENDIZAJE**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : “Gustavo Castro Pantoja”
 1.2. Grado y sección : 4° “A”
 1.3. Área : Personal Social
 1.4. Docente : Eva Ayala Pareja
 1.5. Fecha : 20/07/2018

II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¡Qué alegría! Mira cómo lanzo, con la derecha, con la izquierda

III. PROPÓSITO:

En este juego los niños reconocen sus habilidades motrices básicas (lanzar) cuando las utiliza según sus intereses en los juegos y canciones y muestra sus emociones al expresarlas según los resultados que obtiene y cuando trata de mejorarlas.


IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:


COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su cuerpo	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante. • Se orienta en un espacio y tiempo determinados, reconociendo su lado izquierdo y derecho con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades. • Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, entre otras) así, afirma su identidad personal.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos la actividad “¡Qué alegría! Mira cómo lanzo, con la derecha, con la izquierda”



	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona el nombre de la actividad “Saludando con las emociones” • Indica a los estudiantes que se ubiquen en el área de juego. • Explícales que el juego consiste en saludarse expresando la emoción que se les indica. Todos y todas se desplazan libremente por el espacio de juego. A tu señal, saludan al compañero o compañera con quien se crucen. Por ejemplo: la señal es: “¡Alegría!”, los niños y niñas que se están desplazando, se detienen frente a un compañero y lo saludan representando la alegría (puede ser saltando y sonriendo, moviendo rápidamente las manos, gritando o aplaudiendo). <div data-bbox="614 645 1425 1093" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #fff9c4; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Los estudiantes deben expresar estas emociones de manera libre. Es importante mantenerse atentos a lo que ellos realizan, ya que de esta observación haremos la retroalimentación. Cada persona tiene formas distintas de expresarse, en ello radica reconocer lo valioso de ser único y diferente. Menciona diversas emociones como tristeza, miedo, enojo, desagrado y otros que los estudiantes propongan.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Al terminar pregunta: “¿Todos expresaban igual sus emociones?, ¿por qué?”. Explica a los estudiantes que las personas somos diferentes unas de las otras. Reconocer nuestras formas de expresarnos nos permite conocer más de nosotros mismos y valorarnos como somos, además que también aprendemos de los demás para relacionarnos mejor. • Comunícales el propósito de la sesión: “Utilizaremos nuestras habilidades de lanzamiento para seguir jugando y expresando nuestras emociones”
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica a los estudiantes que la sesión del día de hoy está orientada a reconocer otra habilidad: la manipulativa, es decir las actividades que pueden realizar con las manos. Anima a los estudiantes a que te den ejemplos de lo que pueden hacer con las manos (induce las respuestas mencionando materiales; por ejemplo: ¿cómo usaría mis manos para jugar con la pelota?). <p style="text-align: center;">Menciona que la actividad que viene a continuación se llama: “Juego con balones”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Organiza cuatro grupos de igual cantidad de participantes y entrégales un balón. ➤ Ubícalos en la zona de juego de tal forma que cada equipo tenga espacio para conformar un círculo. ➤ Pídeles que cada equipo demuestre lo que puede hacer con el balón utilizando las manos y donde todos estén participando.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dale unos minutos para que realicen libremente su actividad. ➤ Ahora corresponde una segunda parte, indica que se pasen el balón de mano en mano lo más rápido que puedan y sin dejarlo caer. ➤ Menciona que, a tu señal, el estudiante que tiene el balón se lo pasa al de su derecha y este lo lanza al compañero/a de enfrente; el estudiante que recibe el balón, repite la acción y así sucesivamente hasta que el balón pase por todos los estudiantes. ➤ Después, puedes aplicar variantes como: pasarle primero al de la izquierda, girar antes de lanzar, darle botes antes de hacer el pase y otros que los estudiantes propongan. ➤ Pide a los estudiantes que cada vez que finalicen una acción, demuestren con sus movimientos cómo se sienten al ser los primeros o los últimos en realizar la actividad. ➤ Finalizada esta parte, reflexiona junto a los estudiantes: “¿Para qué lado lanzabas el balón? ¿A qué equipo no se le cayó el balón?”. ➤ Comunícales que en la siguiente actividad ya no se quedarán en su sitio. <p>Menciona a tus estudiantes que la actividad se llama “Lanza y corre”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizando los grupos conformados en la actividad anterior. ➤ Organiza el espacio donde van a desarrollar el juego los estudiantes. Coloca un cono para que marque la zona de salida. Frente a este y a dos metros aproximados de separación, dibuja un círculo. ➤ Indica a los estudiantes que se coloquen en columna detrás del cono. ➤ Explica que el primero de la columna iniciará siendo el capitán y se ubicará en el círculo. Este estudiante es quien inicia el juego. Lanzará la pelota al primer compañero de la columna para después correr a ubicarse al final de la columna; el niño o niña que recibe el balón correrá a ocupar el lugar del capitán y repetirá la misma acción hasta que el primer capitán regrese al círculo. Rétalos: “¿Qué equipo será
<p style="text-align: center;">CIERRE</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Reúne a los estudiantes para reflexionar juntos sobre los aprendizajes alcanzados en el día. • Pregúntales: “¿Cómo han lanzado el día de hoy? ¿Qué más podemos hacer para seguir mejorando? ¿Cómo se han sentido con los resultados de los diferentes juegos?”. • Motiva a los estudiantes a continuar mejorando sus habilidades para lanzar y recibir las pelotas y otros objetos. “¿Para qué crees que te sirve esta habilidad en tu vida diaria? ¿Cómo te sientes al saber más de ti y de lo que puedes hacer?”. • Cierra la conversación manifestando que todos lo han hecho muy bien y que seguirán mejorando conforme practiquen. • Dirígelos a los servicios higiénicos y ayúdalos a que hagan su correcto lavado de manos, sin desperdiciar el agua.

	<ul style="list-style-type: none">• Despede a los estudiantes animándolos a practicar en casa todo lo aprendido el día de hoy.
REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?• ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?• ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?• ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

**V° B° DIRECTOR****PROFESORA DE AULA**

Anexo 4

Sesiones de aprendizaje 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : “Gustavo Castro Pantoja”
 1.2. Grado y sección : 4° “A”
 1.3. Área : Personal Social
 1.4. Docente : Eva Ayala Pareja
 1.5. Fecha : 03/08/2018



II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Juego con el dado de las emociones.


III. PROPÓSITO: En este juego los niños expresen sus emociones a través de juego.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Afirma su identidad	Autorregula sus emociones y comportamientos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive. ✓ Manifiesta la causa que origina alguna de sus emociones. ✓ Hace uso de las palabras como medio para manifestar una emoción y actúa de acuerdo a las normas de convivencia establecidas en la sesión.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
 <p>INICIO</p>	<p>La profesora da la bienvenida a los niños y para cantar juntos la canción “si te sientes muy feliz” y luego pregunta a los niños para que expresen libremente sus respuestas. ¿Cómo se sienten hoy?, ¿Por qué?, ¿todos lo sentimos lo mismo que otros?</p> <p>Para ayudar a los otros niños a expresar e identificar sus emociones se colocan las tarjetas de emociones, luego se pregunta a los niños:</p> <p>¿Cómo te sentiste durante la semana que no viniste a la escuela?, ¿Por qué?, ¿Qué ha pasado durante esta semana?, ¿Por qué no hemos tenido la clase esta semana?, ¿Cómo te sentiste al ver a otros compañeros ir a la escuela?</p> <p>La profesora conversa sobre los acontecimientos recientes en nuestro país y repregunta a los niños: ¿Cómo crees que se han sentido otras personas? (los niños expresan sus respuestas en forma individual).</p> <p>La profesora en base a sus respuestas de los niños, enfatiza sobre las emociones que manifestaron cada uno de los niños y les pregunta ¿saben qué es el dado de emociones?, ¿Cómo creen que será ese juego?, ¿Les gustaría jugar con el dado de las emociones?</p>
 <p>DESARROLLO</p>	<p>La profesora motiva a los niños a formar un círculo de forma voluntaria y libre lanzan los dados, para luego expresar que emoción le toco y representar de forma gestual y espontánea.</p> <p>Motiva de forma oportuna la participación espontánea de los niños, luego, se sientan en asamblea, la profesora y los niños conversan sobre el juego realizado:</p> <p>¿Les gusto el juego realizado?, ¿Por qué?, ¿Qué emoción no les agrado y por qué?</p> <p>Ambos empiezan a interactuar.</p> <p>Luego la profesora pide a los niños que de forma libre expresen a través de un dibujo o pintura la forma como se sienten el día de hoy.</p>

 <p>CIERRE</p>	Los niños realizan una oración de agradecimiento a Dios por los beneficios del día y entonan una canción. (canción libre)
<p>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</p>	¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? • ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes? • ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

V° B° DIRECTOR



PROFESORA DE AULA

Anexo 5

Presentación de canción

CANCION: “SI TE SIENTES MUY FELIZ”

Si te sientes muy feliz aplaude así(APLAUSOS)

Si te sientes muy feliz aplaude así(APLAUSOS)

Si te sientes muy feliz tu rostro no podrá mentir.

Si te sientes muy feliz aplaude así(APLAUSOS)

Si te sientes muy feliz salta así(SALTOS)

Si te sientes muy feliz salta así(SALTOS)

Si te sientes muy feliz tu rostro no podrá mentir.

Si te sientes muy feliz salta así(SALTOS)

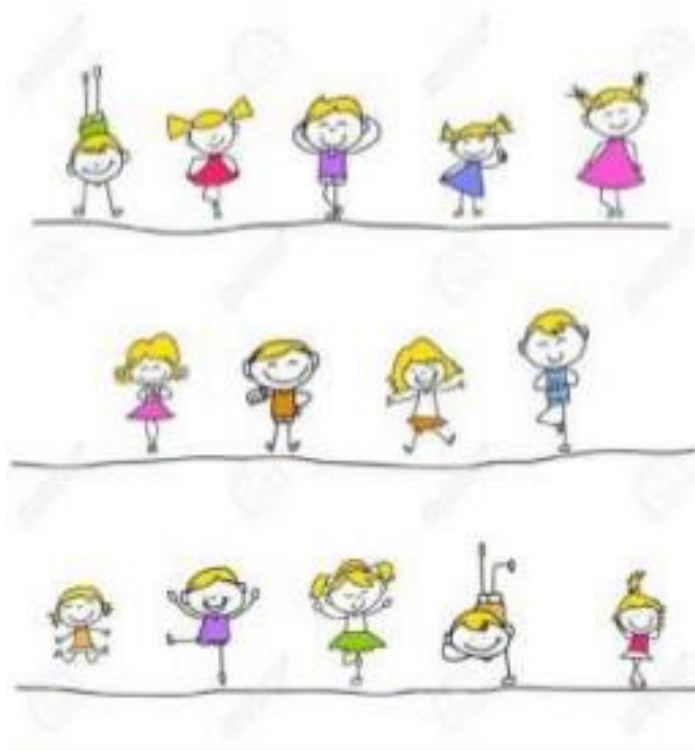
APLAUDE ASI, GRITA ASI, MUEVETE ASI, LLORA ASI, RIE ASI,

Si te sientes muy feliz aplaude así(APLAUSOS)

Si te sientes muy feliz aplaude así(APLAUSOS)

Si te sientes muy feliz tu rostro no podrá mentir.

Si te sientes muy feliz aplaude así(APLAUSOS)



Anexo 6

Sesiones de aprendizaje 4

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “Gustavo Castro Pantoja”
 1.2. Grado y sección : 4° “A”
 1.3. Área : Personal Social
 1.4. Docente : Eva Ayala Pareja
 1.5. Fecha : 17/08/2018



II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Reconocemos y expresamos nuestras emociones

PROPÓSITO: En esta sesión, los niños y las niñas aprenderán a identificar sus emociones para así saber cómo reaccionar ante diferentes circunstancias cotidianas.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Construye su identidad.	Autorregula sus emociones en interacción con sus compañeros, con apoyo del docente, al aplicar estrategias básicas de autorregulación.	Expresa conocimiento sobre sí mismo: sus características físicas, emociones y potencialidades, que le permiten actuar con seguridad y confianza en diversas situaciones de relación con su familia, escuela y comunidad.


IV. SECUENCIA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
 INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recuerda junto con los estudiantes las actividades realizadas en la sesión anterior. Pregúntales si consideran que trabajar en equipo es importante. ✓ Propicia un diálogo sobre la importancia de trabajar en equipo y la necesidad de mejorar algunas actitudes para compartir en armonía. Menciona que en todo momento las personas enfrentamos diferentes situaciones, por ello es necesario que fortalezcamos nuestra personalidad y aprendamos a controlar nuestras emociones. ✓ Comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a reconocer y expresar las emociones (alegría, enojo, tristeza, etc.) que sienten en diversas situaciones. ✓ Establece junto con los estudiantes las normas de convivencia que pondrán en práctica en esta sesión. Procura que sean las relacionadas con el respeto hacia los demás y con la atención que se debe mostrar cuando los compañeros participan.
 DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Invita a los estudiantes a sentarse formando un círculo, de tal manera que todos puedan verse y escucharse.

- Comenta que esta es una sesión relacionada con los afectos, por lo que necesitarás su colaboración a través del respeto y el silencio en determinados momentos.
- Indica que realizarán una dinámica denominada “Me ha llegado un mensaje”. Esta consiste en decir dicha frase con diferentes expresiones, de acuerdo al estado de ánimo. Pide que la digan contentos, por ejemplo, “¡Me ha llegado un mensaje!”, luego de manera triste, enojados y con miedo, siempre con la expresión facial y corporal correspondiente. Puedes repetir las emociones a modo de juego con los estudiantes.
- El objetivo es que los estudiantes puedan identificar las emociones a través de las expresiones del cuerpo o la voz.
- Señala que nuestro cuerpo y nuestra voz transmiten las emociones que sentimos en determinado momento o situación.
- Pega en la pizarra las cuatro imágenes de los rostros con las emociones (alegría, tristeza, miedo y enojo) y pide a los estudiantes que las observen.
- Pregunta: ¿qué expresan esos rostros? Anota debajo de cada imagen las emociones que ellos mencionen. Luego, revisen juntos las listas y formula estas interrogantes: ¿todos han sentido alguna vez las emociones que han mencionado?, ¿cómo nos ponemos cuando sentimos alguna de estas emociones?
- Señalando las imágenes en la pizarra, pregunta a los niños y a las niñas: ¿de qué otra forma se puede saber si sentimos una emoción u otra?, ¿podremos saberlo sin mirar a las personas?
- Conversa con todos sobre las ideas que tienen acerca de las emociones. Escúchalos y luego expresa tus ideas.

Nuestras emociones pueden ser expresadas con diversos grados de intensidad. Es posible que un mismo estímulo genere diferentes reacciones en distintas personas.

- Concluida la conversación sobre las emociones, logra que cada estudiante descubra las suyas y lo que siente al expresarlas. Realiza las siguientes preguntas: ¿qué creen que hace que sintamos emociones?, ¿en qué momentos aparecen las emociones? (señala las cuatro emociones que están en la pizarra).
- Permite que todos expresen las razones de sus emociones a través de situaciones o acciones que las producen. Por ejemplo: “Si mamá se enoja y nos castiga, a unos nos puede producir pena, a otra molestia y quizás a algunos miedos”
- Pide a los estudiantes que ubiquen la página 14 del libro Personal Social 2 e identifiquen qué emociones se manifiestan en las imágenes. Luego, cada uno deberá responder lo solicitado en la parte inferior.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pregunta a los niños y a las niñas: ¿pudieron recordar situaciones en que sintieron alguna emoción?, ¿creen que es fácil expresar nuestras emociones? ➤ Promueve un espacio para socializar y que cada uno comparta sus respuestas con los demás. Recuerda las normas de convivencia referidas a escucharse con respeto. ➤ Refuerza y consensua con los estudiantes que es útil para nosotros y para las demás personas expresar nuestras emociones, pues así podemos entender cómo nos sentimos y mejorar la convivencia. ➤ Agradece la participación de todos en la reflexión.
<p style="text-align: center;">CIERRE</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Finaliza la sesión pidiendo que respondan: ¿qué aprendieron hoy?, ¿por qué es importante saber reconocer las emociones que sentimos?, ¿les gustó hablar de las emociones?, ¿por qué?
<p style="text-align: center;">REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ➤ ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes? ➤ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ➤ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

V° B° DIRECTOR



PROFESORA DE AULA

Anexo 7

Sesiones de aprendizaje 5

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “Gustavo Castro Pantoja”
 1.2. Grado y sección : 4° “A”
 1.3. Área : Personal Social
 1.4. Docente : Eva Ayala Pareja
 1.5. Fecha : 07/09/2018



II. **ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** vivenciando nuestras emociones.



III. **PROPÓSITO:** En este juego los niños expresan su emoción vivida a través de juego.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Construye su identidad	Autorregula sus emociones en interacción con sus compañeros, con apoyo del docente, al aplicar estrategias básicas de autorregulación.	Reconoce sus emociones y la función que cumplen a través de dinámicas.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
INICIO 	<p>Iniciamos con las dinámicas: parejas encontradas. Para empezar, vamos a repartir entre los niños tarjetas con distintas emociones (alegría, tristeza, miedo, cólera, aversión, entre otros). Otros niños de la clase tendrán la misma emoción en su tarjeta. Los niños tendrán que expresar la emoción que le ha tocado mediante gestos, y, demás, encontrar a la compañera que tenga la misma emoción. Al encontrarse, expresaran la emoción juntos. Para finalizar, formamos un círculo y hablaremos de cómo nos hemos sentido. Luego, se formula las siguientes preguntas: ¿Creen ustedes que las emociones influyen en sus relaciones interpersonales?, ¿De qué manera se da?, ¿Las emociones son positivas o negativas? Se solicita a los niños que mencionen el tema a trabajar y se comunica el propósito de la sesión.</p>
DESARROLLO 	<p>Lectura: el tren de las emociones recorre distintos pueblos separados por grandes montañas: el de la alegría, la tristeza, la rabia y el miedo. Los niños del pueblo de la alegría se dan cuenta de que los pueblos están teniendo problemas con el clima. De lejos ven cómo caen truenos y relámpagos en el pueblo de la rabia, cómo está nublado y lloviendo en el pueblo de la tristeza y cómo se llena de huracanes el pueblo del miedo. Entonces deciden mandar al chofer de un antiguo tren a repartir pócimas que le pueblo de la alegría produce a los otros pueblos. ¿Qué pasará cuando Jaime, el chofer, comience a repartir las pócimas?, ¿Los recibirán con alegría los otros pueblos? Luego, participan en la dinámica “el tren de las emociones”. Evocan alguna situación donde vivenciaron alguna emoción.</p>

	
<p>CIERRE</p> 	<p>La profesora refuerza lo trabajado señalando la importancia de reconocer nuestras emociones y la función que cumplen determinadas situaciones para saber cómo actuar. Terminamos aplicando algunas técnicas para controlar las emociones.</p>
<p>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</p>	<p>¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? • ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes? • ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?</p>



V° B° DIRECTOR

PROFESORA DE AULA

Anexo 8*Sesiones de aprendizaje 6***SESIÓN DE APRENDIZAJE****I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : “Gustavo Castro Pantoja”
 1.2. Grado y sección : 4° “A”
 1.3. Área : Personal Social
 1.4. Docente : Eva Ayala Pareja
 1.5. Fecha : 14/09/2018



II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Reconocemos nuestros talentos y de los demás.

III. PROPÓSITO: Los niños aprenderán a reconocer sus talentos y de los demás, estableciendo los acuerdos; levantar la mano opinar y participar en el grupo


IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con las personas. Construye y asume acuerdos y normas.	Comparte actividades sobre sus talentos y da a conocer a sus compañeros tratándolos con amabilidad y respeto. Describe las características de los niños talentosos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
 <p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Recogemos los saberes previos de nuestros niños, formula algunas preguntas a los niños para que recuerden lo trabajado en la sesión anterior: ¿de hablamos?, ¿Qué actividades realizamos?, ¿aprendimos cosas nuevas?, ¿nos comprometemos a mejorar?, ¿Por qué resultara importante el aprendizaje aprendido?
 <p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Realiza una dinámica “e rompecabezas”. Para ello, entrega cada niño una pieza (cada rompecabezas estará por 10 piezas o más, dependiendo del número de integrantes en cada grupo que se forme posteriormente).

	<ul style="list-style-type: none">○ Es necesario que entregues piezas de colores diferentes a algunos niños, para que luego puedan reunirse rápidamente con los d su color. Indica a los estudiantes que escriban en la pieza que han recibido tres o fortalezas que tienen para trabajar en equipo (pueden ser cualidades, habilidades, algo que hacen bien o algo positivo que pueden aportar). Bríndales el tiempo adecuado para que piensen y escriban sus talentos o fortalezas. Luego, verifica que todos hayan escrito.○ Cuando hayan logrado armarlo, pide que lean las fortalezas que cada uno puede aportar al trabajar en equipo y vean si hay coincidencias con los otros integrantes.○ Pega un papelote en la pizarra y anota los talentos que los secretarios lean. En caso de que se repitan, registra con palotes, como si fuera una tabla de frecuencia.○ Concluido el registro, pregunta: ¿Tenían idea de cuánto talento tenemos en el salón?, ¿Lo usamos cuando trabajamos, jugamos o realizamos diversas actividades en equipo?○ Comenta con los niños que la dinámica “rompecabezas” también les permite reconocer que, pese a que las piezas son diferentes, todas resultan importantes, ya que contribuyen a lograr el objetivo de armar el juego. Si faltase una pieza, ya no estaría completo. Indica que cada pieza es importante y aporta de la forma que puede, así como cada uno de ellos es importante en el aula con sus características y particularidades.○ Refuerza la idea de que cada uno posee un talento especial e invítalos a leer el cuento “el mono Coto”. Consulta si lo han leído o si lo conocen. Plantea algunas preguntas que despierten su interés en la lectura: ¿Qué cualidades tendrá el mono Coto?, ¿De qué crees que tratará el cuento?, ¿para qué vamos a leer?○ Inicia la lectura y realiza un alto cuando aparezca la tortuguita Taricaya. En ese momento, pregunta: ¿Cuál era el talento del jabalí y del caimán?, ¿Qué creen que pasara con la tortuguita?, ¿creen que ella podrá conseguir lo que le pida el mono Coto?, ¿Cómo lo podrá hacer?○ Continúa la lectura hasta el final y comenta sobre el talento y la habilidad de la tortuga.○ Pide a los niños que se ubiquen formando un círculo, pues van a realizar una “cadena de talentos”, esta consiste en decirle al compañero o a la compañera que está a su derecha, un talento especial que han observado en él o en ella. Por ejemplo: “eres bueno corriendo, en las carreras nadie te alcanza” ...” tiene talento para dibujar, lo haces muy bien y no te demoras, etc.”
--	---

	<ul style="list-style-type: none">○ Cuando hayan terminado, indica que miren hacia su izquierda y agradezcan las palabras de su compañero o compañera.
 CIERRE	<ul style="list-style-type: none">○ Dialogamos sobre la meta cognición: ¿Qué hemos aprendido hoy día? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo superamos?

V° B° DIRECTOR



PROFESORA DE AULA

Anexo 9

Sesiones de aprendizaje 7

SESIÓN DE APRENDIZAJE**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : “Gustavo Castro Pantoja”
 1.2. Grado y sección : 4° “A”
 1.3. Área : Personal Social
 1.4. Docente : Eva Ayala Pareja
 1.5. Fecha : 28/09/2018

II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Compartimos nuestros juegos.


III. PROPÓSITO:



“Hoy presentaremos los juegos o actividades para integrarnos y divertimos juntos”

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Autorregula sus emociones en interacción con sus compañeros, con apoyo del docente, al aplicar estrategias básicas de autorregulación. ✓ Vive tu sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se relaciona con las niñas y niños con igualdad y respeto, reconoce que puede desarrollar diversidades habilidades a partir de las experiencias vividas y realiza actividades que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad. ➤ Participa en juegos y otras actividades de la vida cotidiana sin haber distinciones de género.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
 INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saluda amablemente a los estudiantes. Luego, recuerden juntos lo que hicieron en la sesión anterior y qué quedaron que iban hacer en esta; es decir, la presentación de los juegos preparados. ❖ Pregúntales lo siguiente: “¿Recuerdan cuáles son las condiciones o criterios que debían cumplir los juegos o actividades propuestas?” <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #d4edda; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Podrán participar todos los compañeros del salón. ➤ Se puede adaptar para que todos se diviertan. ➤ Es sencillo de comprender y jugar. </div> <p>Pregúntales si creen que todos los juegos que han traído cumplirán con los criterios anteriores.</p>

	<p>Comunica el propósito de la sesión: “Hoy presentaremos los juegos o actividades para integrarnos y divertirnos juntos”, y decidiremos cuáles son los que cumplen con los criterios propuestos, es decir, cuáles de estos juegos nos permitirán integrarnos, para poder jugar todos.</p>								
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ A continuación, organiza a los estudiantes para presentar los juegos, según lo definido en la sesión anterior: <table border="1" data-bbox="541 477 1445 607" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">GRUPO</th> <th style="padding: 5px;">ACTIVIDAD O JUEGO PLANTEADO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">GRUPO1</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">GRUPO2</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">GRUPO3</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Recuérdales que se deben plantear actividades lúdicas con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo, con la finalidad de que todos participemos y nos divirtamos. En grupo clase ❖ Cada grupo de estudiantes se alista y prepara el material antes de empezar la presentación. ❖ Explícales que durante el juego es muy posible que nos emocionemos mucho, pero que es importante cuidar nuestros movimientos y palabras, para no lastimar a otros compañeros. ❖ Los estudiantes que elaboraron el papelote para presentar el juego lo explican y dirigen, con ayuda del mismo. ❖ Los que no presentan el juego, participan en este siguiendo las instrucciones, y lo analizan para ver si cumple con los criterios establecidos. ❖ Al finalizar cada juego, se abre un espacio de conversación en el que se expresa si les gustó y si se entendió el juego. Pregúntales lo siguiente: ¿pudieron jugar todos?, ¿se sintieron bien con el juego?, ¿jugaron las niñas y los niños?, ¿qué les pareció el juego?, ¿qué mejoras propondrían para que todos se sientan a gusto con el juego? ❖ Todos los estudiantes conversan sobre cuáles son los juegos que cumplen con los criterios dados, y toman decisiones sobre aquello que se debe mejorar en cada juego. ❖ Entre todos, acuerdan en qué lugar del salón se colocarán o guardarán los papelotes de los juegos para que se puedan volver a jugar en otro momento (recreo, momentos de integración, visita a otros niños y niñas, etc.). 	GRUPO	ACTIVIDAD O JUEGO PLANTEADO	GRUPO1		GRUPO2		GRUPO3	
GRUPO	ACTIVIDAD O JUEGO PLANTEADO								
GRUPO1									
GRUPO2									
GRUPO3									
<p style="text-align: center;">CIERRE</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Propicia el diálogo entre los estudiantes sobre cómo les fue con los juegos: ¿se sintieron a gusto?, ¿todos hemos participado?, ¿hemos mostrado un trato respetuoso con nuestros compañeros y compañeras?, ¿cuáles de los juegos presentados deberíamos mejorar para que se puedan jugar en otro momento o compartir con otros niños y niñas?, ¿se cumplió el propósito de la sesión: “presentar juegos o actividades para integrarnos y divertirnos juntos”. ❖ Reconoce y menciona los aspectos positivos del trabajo realizado, además de los logros y los avances observados en el aspecto ligado a la integración entre pares. 								

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?✓ ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?✓ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?✓ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?
---	---

V° B° DIRECTOR



PROFESORA DE AULA

Anexo 10*Sesiones de aprendizaje 8***SESIÓN DE PRENDIZAJE****I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : “Gustavo Castro Pantoja”
 1.2. Grado y sección : 4° “A”
 1.3. Área : Personal Social
 1.4. Docente : Eva Ayala Pareja
 1.5. Fecha : 06/10/2018


II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Describimos nuestras emociones.



III. PROPÓSITO: Describen sus emociones en situaciones cotidianas y escuchan la de sus compañeros, para conocerse mejor.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Afirma su identidad	Autorregula sus emociones y comportamientos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive. ✓ Manifiesta la causa que origina alguna de sus emociones. ✓ Hace uso de las palabras como medio para manifestar una emoción y actúa de acuerdo a las normas de convivencia establecidas en la sesión. ✓ Identifica emociones y sentimientos propios y de sus compañeros.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
 INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos sobre la sesión anterior: características, cualidades y habilidades que nos hacen diferentes y únicos. ➤ Se les presenta algunas imágenes de niños expresando sus emociones, observan las acciones ➤ Responden a las siguientes preguntas ¿Qué observas? ¿En qué situaciones te has sentido como ellos?, ¿Cómo actuaste?, ¿Cómo se

	<p>sienten cuando alguien les insulta?, ¿Cómo se sintieron cuando sacaron una buena nota?, ¿qué otras emociones tenemos y sentimos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les comunica el propósito de la sesión: hoy describirán sus emociones y escucharán las de sus compañeros, para conocerse mejor. ➤ Proponen sus normas de convivencia que pondrán en práctica durante esta sesión.
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En parejas leen la situación planteada en la pag.22 del texto de personal social 3º. Responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo se siente Matías en cada situación?, ¿Qué emoción le genera cada situación?, ¿Cómo reacciona frente a cada situación?, ¿En qué situaciones manifiestan esas emociones?, ¿Qué sientes cuando te emocionas?, ¿Existen unas emociones solo para niñas y otras para niños? ➤ Participan mediante una lluvia de ideas. ➤ La monitora o monitor organiza las indicaciones dadas por la docente ➤ Leen en silencio y comentan la pág. 50 cuadernos de autoaprendizaje. ➤ Identifican y escriben las emociones que representa cada una de las expresiones de los personajes (actividad 4 pág. 50) ➤ De manera individual, señalan situaciones en las que han sentido emociones como las de los personajes (actividad 5 pág. 50) ➤ Socializan su actividad. ➤ Responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo expresamos nuestras emociones?, ¿Qué son las emociones?, ¿En toda situación expresamos las mismas emociones?, ¿Cómo afectan mis emociones a mí y a los demás? ➤ Elaboramos las conclusiones de la sesión. ➤ Dialogamos mediante las siguientes preguntas: ¿Qué emoción es la más frecuente entre los compañeros de tu aula?, ¿Cómo se sintieron al expresar sus emociones?, ¿Por qué?, ¿Cómo reaccionamos frente a cada situación?, ¿Nuestras reacciones son buenas o malas?, ¿Será importante conocer nuestras emociones?, ¿Por qué? ➤ Elaboran un cartel sobre las emociones. ➤ Elaboran compromisos que permitan regular sus emociones y fortalecer la convivencia con sus compañeros.
<p style="text-align: center;">CIERRE</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ubicados en media luna, recuerdan las actividades que realizaron para describir sus emociones. ➤ Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué les ayudó a hablar sobre sus emociones?, ¿Tuvieron dificultad para describir sus emociones?, ¿cómo lo superaron? ➤ Evalúan el cumplimiento de las normas, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cumplimos nuestros acuerdos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podemos superar?

<p>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?• ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?• ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?• ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?
--	---

V° B° DIRECTOR



PROFESORA DE AULA

Anexo 11

Sesiones de aprendizaje 9

SESIÓN DE PRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : “Gustavo Castro Pantoja”
1.2. Grado y sección : 4° “A”
1.3. Área : Personal Social
1.4. Docente : Eva Ayala Pareja
1.5. Fecha : 13/10/2018

II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Jugamos para divertirnos y aprender


III. PROPÓSITO: trabajaremos sobre nuestro derecho a la recreación, a jugar, a disfrutar.


Pregunta a los estudiantes: ¿les gusta jugar?, ¿Cuándo jugamos nos sentimos bien?, ¿Creen que cuando jugamos aprendemos algo?

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Afirma su identidad	<p>Autorregula sus emociones y comportamientos.</p> <p>Vive tu sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive. ✓ Participa en juegos y otras actividades de la vida cotidiana sin haber distinciones de género. ✓ Hace uso de las palabras como medio para manifestar una emoción y actúa de acuerdo a las normas de convivencia establecidas en la sesión. ✓ Identifica emociones y sentimientos propios y de sus compañeros.


V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
 INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recuerda con los niños la sesión anterior, en la que observaron dos pequeñas historietas. ✓ Pregúntales: ¿qué derechos recuerdan que trabajaban esas historietas?, ¿recuerdan de qué temas hablamos? Espera sus respuestas y presta atención a las cosas que recuerdan. Pregúntales: ¿qué han conversado con la familia sobre el buen trato y el respeto en casa?, ¿han quedado en algunos acuerdos? Escucha las respuestas de los niños.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recalca la idea de que es importante dar y recibir un buen trato, tanto en la escuela como en la familia. Ello nos ayuda a sentirnos bien y en armonía. ✓ Conversa con los niños que en la escuela no solo aprendemos las lecciones, sino también a convivir y superar las dificultades entre todos. Muchas veces aprendemos a través de algo que a todos nos gusta, que es jugar. ✓ Comunica el propósito de la sesión: trabajaremos sobre nuestro derecho a la recreación, a jugar, a disfrutar. Pregunta a los estudiantes: ¿les gusta jugar?, ¿Cuándo jugamos nos sentimos bien?, ¿creen que cuando jugamos aprendemos algo? ✓ Conversa con los niños y niñas sobre las normas de convivencia y reflexionen si las tienen presentes y están cumpliéndolas. Elijan una de ellas para seguirla en la sesión. ✓ Como van a realizar un juego, sería adecuado que elijan alguno sobre el cuidado del cuerpo. Si lo crees conveniente, puedes incorporar una norma para esta sesión en especial, por ejemplo: “respetar los turnos y los cambios de roles”, “cuidar nuestro cuerpo y el de los compañeros de juego”, etc. ✓ Recuérdales que las normas de convivencia son necesarias e importantes para llevarnos mejor entre todos.
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Inicia la sesión diciéndoles a los niños que vamos a jugar en el patio. Pregúntales si han jugado alguna vez Pez, pescador, red y sardinas. ➤ Antes de salir del aula explícales el juego, las reglas están en el recuadro. Diles que cuando salgan se colocarán en círculo y harán un ensayo antes de jugar. <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 25px; padding: 15px; background-color: #e1f5fe; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Juego Pez, pescador, red y sardinas</p> <p style="text-align: center;">Los participantes están por todo el espacio destinado para el juego. El animador dirá las consignas y los niños irán cumpliendo lo solicitado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Pez. Todos los participantes deberán nadar solos en cualquier dirección. ✚ Pescador. Deberán colocarse en parejas, donde uno de ellos hará de banquito para sentarse y otro pescará sentándose encima. ✚ Red. Todos deberán cogerse de la mano, formando una gran red. ✚ Sardinas. Todos deberán apiñarse lo más que puedan. El animador irá cambiando las consignas indistintamente en cada momento, para que los niños estén atentos a los cambios. </div>

- Salgan al patio y da las consignas para que los niños jueguen, respetando las reglas.
- Cuando hayan terminado de jugar pídeles que regresen al aula y se sienten para iniciar la conversación sobre lo sucedido en el juego. Puedes ayudarte en el diálogo con las siguientes preguntas: ¿quién ganó?, ¿nos divertimos todos?, ¿cómo nos sentimos en el juego?, ¿todos los juegos nos hacen sentirnos bien?, ¿cuándo nos sentimos bien y cuándo no? Explora si alguno de los estudiantes se ha sentido mal por haber sido dejado de lado, o porque lo empujaron, etc.
- Luego pega en la pizarra imágenes de niños trabajando y pregúntales: ¿creen que todos los niños tienen derecho a jugar?, ¿se cumple este derecho para todos?
- Hazles ver a los estudiantes que todos los niños y no solo algunos, tienen derecho a jugar de manera cotidiana en la escuela y en el barrio. Sin embargo, hay muchas situaciones en las que los niños no juegan, por ejemplo, cuando a muy temprana edad ya tienen que trabajar.
- Pídeles que se junten en parejas y lean la historia de Rocío (anexo 1). Luego que conversen a partir de las siguientes preguntas:
 - ¿Quién es Rocío?, ¿por qué no puede ir a jugar?
 - ¿Qué te parece lo que le han dicho sus padres?, ¿podrían llegar a otra solución? - ¿Conocen otras situaciones donde los niños no pueden jugar?
- Pregunta a los niños qué opinan de la situación de Rocío y de qué manera se podría solucionar. Deja que den ideas, seguramente plantearán que no pierda su tiempo de juego, pero también dirán que puede ayudar un tiempo a su familia.
- Indaga si conocen otras situaciones donde los niños no juegan por otros motivos.
- Pregunta a los estudiantes: ¿juegan todos los días?, ¿cómo se sienten cuando juegan?, ¿Cuándo juegan con otros compañeros, tienen algunos cuidados?, ¿sabemos respetar las reglas?

- Conversa con los niños sobre el tema de los deberes y responsabilidades en el juego: hay momentos y espacios para jugar, tanto en el colegio como en casa. También es importante el respeto a las reglas del juego y el cuidado propio y de los demás en el juego.
- Reafirma a los niños que tienen derecho a jugar, pero que también hay responsabilidades que vamos a anotar en un papelote para recordarlas.
- Diles a los niños que vas a dejar el papelote colgado en la pared para recordar los deberes en el juego.
- Conversa con los niños sobre los momentos y espacios para jugar. Explícales que en el colegio las horas de juego libre son los recreos, que se realizan en el patio. También en clase se puede organizar un juego, pero hay que seguir las indicaciones para que todo salga bien. En casa pueden jugar luego de hacer la tarea y en los espacios adecuados, dependiendo el juego.
- Explícales que vamos a poner en práctica nuestro derecho a jugar y para ello van a anotar en una tira de papel de color de 30 cm X 8 cm el juego colectivo que les guste jugar.
- Coloca todas las tiras sobre la pizarra y junta las que se repiten. Diles a los niños que cada día en el recreo, o unos momentos antes de la salida, jugarán cada uno de los juegos señalados.
- Recuerda siempre repasar las reglas antes de empezar el juego y establecer los roles y cambios para que no tomen por sorpresa a los niños.
- Al terminar, es muy provechoso conversar sobre lo que sucedió en el juego y si hay situaciones que solucionar. Explora con los niños las cosas que salieron del juego: ¿qué funcionó y qué no funcionó?, ¿cómo podemos hacer para que mejore la siguiente vez que jugamos?
- Antes de jugar, establecer siempre como consigna: “Cuidar su cuerpo y el de sus amigos”.
- Cuando terminen de llenar la autoevaluación diles que elijan uno de los deberes que más les cueste cumplir en el juego y que consideran que deben mejorar.
- Elaboran un compromiso que colocarán en un lugar visible, bajo el título “Mi compromiso”.
- Entrega a cada estudiante una ficha (anexo 1) para que redacte su compromiso personal de cómo conducirse en el juego para mejorar sus actitudes y aportar a que las relaciones entre todos sean mejores.
- Pídele a cada uno que lea lo que escribió, así toda el aula lo ayudará en la regulación y cumplimiento de su compromiso.

 <p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Para terminar, realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron en la sesión?, ¿les gustaron los juegos?, ¿respetaron e intercambiaron roles?, ¿cuidaron su cuerpo y el de sus amigos en el juego?, ¿qué derecho es el que hemos trabajado en esta sesión? ➤ Finaliza la sesión pidiendo que te digan: ¿qué aprendieron hoy?, ¿por qué es importante jugar?, ¿cómo se está cumpliendo este derecho en el colegio?, ¿y en casa?
<p>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? • ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes? • ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? • ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?



Vº Bº DIRECTOR

PROFESORA DE AULA

**UNSCH****ESCUELA DE
POSGRADO**

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD 159-2023-UNSCH-EPG/EGAP

El que suscribe; responsable verificador de originalidad de trabajo de tesis de Posgrado en segunda instancia para la **Escuela de Posgrado - UNSCH**; en cumplimiento a la Resolución Directoral N° 198-2021-UNSCH-EPG/D, Reglamento de Originalidad de trabajos de Investigación de la UNSCH, otorga lo siguiente:

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

AUTOR	Bach. Ayala Pareja, Eva
DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS	MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
GRADO ACADÉMICO QUE OTORGA	MAESTRO
DENOMINACIÓN DEL GRADO ACADÉMICO	MAESTRO(A) EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN
TÍTULO DE TESIS	El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018
EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD:	8% de similitud
N° DE TRABAJO	2178547396
FECHA	27-sept.-2023

Por tanto, según los artículos 12, 13 y 17 del Reglamento de Originalidad de Trabajos de Investigación, es procedente otorgar la constancia de originalidad con depósito.

Se expide la presente constancia, a solicitud del interesado para los fines que crea conveniente.

Ayacucho 27 de setiembre del 2023.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
ESCUELA DE POSGRADO

Ing. Edith Geovana Asto Peña
Responsable Área Académica

El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa “Gustavo Castro Pantoja” de Ayacucho – 2018

por Eva Ayala Pareja

Fecha de entrega: 27-sep-2023 10:06a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2178547396

Nombre del archivo: TESIS_EVA_AYALA_5.docx (1.53M)

Total de palabras: 20736

Total de caracteres: 114768

El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4° grado de la Institución Educativa "Gustavo Castro Pantoja" de Ayacucho - 2018

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	5%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
3	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Excluir bibliografía

Activo



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR
AL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO (A) EN EDUCACION, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN
RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0561-2023-UNSCH-EPG/D**

Siendo las 8:00 m. de 18 de Agosto de 2023 se reunieron en el auditorium de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, el Jurado Examinador y Calificador de tesis, presidido por el Dr. Emilio Germán RAMÍREZ ROCA director (e) de la Escuela de Posgrado, el Dr. Rolando Alfredo QUISPE MORALES director de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, por los siguientes miembros: Dr. Guido Alfonso PEREZ SAEZ y el Mg. Ciro Augusto MADUEÑO GARCIA, para la sustentación oral y pública de la tesis titulado, EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DEL 4º GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "GUSTAVO CASTRO PANTOJA" DE AYACUCHO - 2018. En la Ciudad de Ayacucho del 2023, presentada por la Bach. Eva AYALA PAREJA. Teniendo como asesora la Dra. Della AYALA ESQUIVEL.

Después de lo seguido se procedió a la exposición de la tesis, con el fin de optar al Grado Académico de MAESTRO (A) EN EDUCACIÓN, Mención ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN. Formuladas las preguntas, éstas fueron absueltas por el graduado, A continuación el Jurado Examinador y Calificador de tesis procedió a la votación, la que dio como resultado el siguiente calificativo: QUINCE (15)

CALIFICACION (*)

Aprobado por unanimidad	<input checked="" type="checkbox"/>
Aprobado por Mayoría	<input type="checkbox"/>
Desaprobada por Unanimidad	<input type="checkbox"/>
Desaprobada por mayoría	<input type="checkbox"/>

(*) Marcar con aspa

Luego, el presidente del Jurado recomienda que la Escuela de Posgrado proponga que se le otorgue a la Bach. Eva AYALA PAREJA, el Grado Académico de MAESTRO (A) EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN. Siendo las 9:30 am hrs. Se levanta la sesión.

extiende el acta en la ciudad de Ayacucho, a las 9:30 am hrs. Del 18 de agosto 2023.

.....
Dr. Emilio Germán RAMÍREZ ROCA
Director (e) de la Escuela de Posgrado

.....
Dr. Rolando Alfredo QUISPE MORALES
Director de la Unidad de Posgrado – FCE

.....
Dr. Guido Alfonso PEREZ SAEZ
Miembro

.....
Mg. Ciro Augusto MADUEÑO GARCIA
Miembro

.....
Dr. Marco Rolando ARONES JARA
Secretario Docente

Observaciones:

No asistio el Dr. Guido Alfonso Perez Saez