

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



“JUEGOS COOPERATIVOS Y DESARROLLO DE
HABILIDADES SOCIALES EN LOS ALUMNOS DEL
CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y
EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018”

TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN FÍSICA

POOL RICHARD HIDALGO SÁNCHEZ

Callao, 2019

PERÚ

HOJA DE REFERENCIA DEL JURADO

MIEMBROS DEL JURADO

DRA. LINDOMIRA CASTRO LLAJA

PRESIDENTA

DR. MIGUEL ÁNGEL GIL FLORES

SECRETARIO

MG. LAURA ZELA PACHECO

VOCAL

ASESOR

DR. SANDY DORIAN ISLA ALCOSER

DEDICATORIA

A mis padres, a mis hermanos, a mis familiares más cercanos, al amor de mi vida, a mis grandes amigos, a mis docentes y maestros, a todos aquellos quienes con su amor, apoyo, comprensión y paciencia estuvieron siempre cerca de mí, a todos aquellos quienes buscan la felicidad, a todos aquellos quienes aún en el dolor se reconciliaron con la esperanza, a todos aquellos quienes aman con mucha fuerza, a todos aquellos quienes descubrieron que en verdad y más allá de toda pena, en cada segundo siempre hay vida antes de la muerte.

Gracias por dedicar tu vida a hacer de mí la persona que hoy soy.

Pool Richard.

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater.

Por haber permitido que, durante cinco años de estudios universitarios, hoy sea un mejor hombre, personal, profesional y emocionalmente.

A mis docentes y maestros.

Por su constante apoyo y motivación, por esas palabras y consejos que me permitieron seguir adelante y culminar mi estudio de investigación.

A mi asesor y amigo.

Por saber guiarme, por su paciencia, por su constancia, por sus consejos, por su motivación, por estar ahí.

A mi madre.

Por todo y mucho más.

ÍNDICE

	Pág.
Índice de tablas	04
Índice de gráficos	06
Resumen	08
Abstract	09
Introducción	10
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1 Descripción de la realidad problemática	12
1.2 Formulación del problema	15
1.3 Objetivos	16
1.4 Justificación	17
1.5 Limitantes de la investigación	18
II. MARCO TEÓRICO	19
2.1 Antecedentes	19
2.2 Bases teóricas	29
2.3 Conceptual	42
2.4 Definición de términos básicos	48
III. HIPÓTESIS Y VARIABLES	49
3.1 Hipótesis	49
3.2 Definición conceptual de las variables	49
3.3 Operacionalización de las variables	50
IV. DISEÑO METODOLÓGICO	51
4.1 Tipo y diseño de la investigación	51
4.2 Método de investigación	52

4.3 Población y muestra	52
4.4 Lugar de estudio	54
4.5 Técnicas e instrumentos	54
4.6 Análisis y procedimientos de datos	60
V. RESULTADOS	61
5.1 Resultados descriptivos	62
5.2 Resultados inferenciales	66
VI. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	69
6.1 Contrastación y demostración de la hipótesis	69
6.2 Contrastación de los resultados con otros estudios	74
6.3 Responsabilidad ética	76
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ANEXOS	85
Matriz de consistencia	86
Guía de observación	87
Encuesta	88
Validez de la guía de observación	89
Validez de la encuesta	90
Confiabilidad de la guía de observación	91
Confiabilidad de la encuesta	92
Solicitud de permiso	93
Base de datos de la guía de observación	94
Base de datos de la encuesta	100

Relación de alumnos	106
Lista de juegos cooperativos	109

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 5.1	62
Sexo de los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.	
Tabla N° 5.2	63
Nivel de habilidades sociales antes de la aplicación de juegos cooperativos en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.	
Tabla N° 5.3	64
Nivel de habilidades sociales después de la aplicación de juegos cooperativos en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.	
Tabla N° 5.4	65
Nivel de influencia de los juegos cooperativos en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.	
Tabla N° 5.5	66
Nivel de cooperación antes de la aplicación de juegos cooperativos en los alumnos del cuarto grado de	

educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.	67
Tabla N° 5.6 Nivel de cooperación después de la aplicación de juegos cooperativos en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.	68
Tabla N° 5.7 Beneficios de la aplicación de juegos cooperativos en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.	70
Tabla N° 6.1 Cálculo de estadísticos descriptivos.	71
Tabla N° 6.2 Cálculo de K-S de una muestra.	73
Tabla N° 6.3 Interpretación de los resultados.	
Tabla N° 6.4 Elección de estadístico de prueba.	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 5.1	62
Sexo de los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.	
Gráfico N° 5.2	63
Nivel de habilidades sociales antes de la aplicación de juegos cooperativos en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.	
	64
Gráfico N° 5.3	
Nivel de habilidades sociales después de la aplicación de juegos cooperativos en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.	65
Gráfico N° 5.4	
Nivel de influencia de los juegos cooperativos en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.	66
Gráfico N° 5.5	
Nivel de cooperación antes de la aplicación de juegos cooperativos en los alumnos del cuarto grado de	

educación primaria de la Institución Educativa 67

Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao,
2018.

Gráfico N° 5.6

Nivel de cooperación después de la aplicación de
juegos cooperativos en los alumnos del cuarto grado de

educación primaria de la Institución Educativa 68

Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao,
2018.

Gráfico N° 5.7

Beneficios de la aplicación de juegos cooperativos en
los alumnos del cuarto grado de educación primaria de
la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio
Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.

RESUMEN

El presente estudio de investigación titulado “Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyaury - Callao, 2018” tiene como objetivo principal identificar en qué medida la aplicación de juegos cooperativos influye en el desarrollo de habilidades sociales. La metodología de estudio fue enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue correlacional causal con un diseño pre experimental y con un método de investigación de tipo hipotético deductivo. La población estuvo constituida por un total de 102 alumnos pertenecientes al cuarto grado de educación primaria y la muestra de estudio estuvo conformada por 81 alumnos pertenecientes a la misma. Se aplicó la técnica de observación directa y para la recolección de datos e información se aplicó una guía de observación y una encuesta, los datos obtenidos mediante ambos instrumentos fueron procesados con el software estadístico SPSS (V25).

Los resultados obtenidos indican que la aplicación de juegos cooperativos influye significativa y positivamente en el desarrollo de habilidades sociales de los alumnos, pasando de un nivel bajo con un 54.3% del total a un nivel alto con un 81.5% del total de los mismos, concluyendo que la hipótesis alterna del presente estudio de investigación se aceptó mediante el cálculo de la prueba estadística no paramétrica de rangos de WILCOXON con un valor de P, siendo de 0.000.

Palabras clave: juegos cooperativos, desarrollo y habilidades sociales.

ABSTRACT

This research work named “Cooperative games and development of social skills in elementary fourth-grade students from the Educational Institution Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018” is aimed to identify to what extent the cooperatives games influence the development of social skills. The study methodology is the quantitative approach, while the kind of investigation was causal-correlational, with a pre-experimental design, and with a hypothetical deductive research method. The population was confirmed by 102 students in the fourth grade of elementary school and the study sample by 81 students taken from the population. The technique applied for the research was direct observation, and for the data and information collection, we applied an observation guide and a survey. The data obtained by both instruments were processed with the statistical software SPSS (V25).

The obtained results indicate that the application of cooperative games influences significantly and positively in the development of social skills of students, going from a low level (54.3% of the total sample) to a high level (81.5% of the total sample). My conclusion is that the alternative hypothesis of this research study was accepted by using the WILCOXON signed rank with a value of P, being 0.000.

Keywords: cooperative games, development and social skills.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio de investigación propone analizar la importancia de la aplicación de juegos cooperativos y determinar, en qué medida influyen en el desarrollo de habilidades sociales en alumnos de etapa escolar.

Considerando que las habilidades sociales se manifiestan en el contexto de comportamientos, así como de actitudes para con los demás, es necesario identificar en los alumnos aquellas fortalezas y debilidades que comprometen el desarrollo de sus habilidades sociales, las cuales a su vez estimulan múltiples aspectos positivos en relación a su desarrollo personal y humano, tales como integración, socialización, actitudes positivas y desarrollo de valores.

Como futuro docente en el área de educación física, considero que es imprescindible identificar no solo destrezas y habilidades físicas sino también emociones y actitudes, en este contexto los juegos cooperativos representan la herramienta idónea por su gran aporte en los aspectos relacionados a la integración, a la socialización, a la comunicación y a la empatía.

En el primer capítulo se desarrolla el problema de investigación, el cual a través de la observación se definió como un notable escaso del desarrollo de habilidades sociales en los alumnos, además se establecen los objetivos de investigación, los cuales proponen determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales.

En el segundo capítulo se realiza la investigación correspondiente, en base a cuatro teorías de autores muy reconocidos y expertos en el tema, tales como Bandura, Erikson, Wallon y Chateau.

En el tercer capítulo se formula la hipótesis propia del autor, la cual propone que los juegos cooperativos tienen una influencia positiva en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos.

En el cuarto capítulo se realiza el diseño metodológico de la investigación de acuerdo a la naturaleza del problema, además de definir la población y muestra total de estudio seleccionada, lugar de estudio en el espacio y en el tiempo, técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información, una descripción del plan de trabajo de campo elaborado y el análisis y procesamiento de datos obtenidos.

En el quinto capítulo se presentan los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de estudio a la muestra, previamente seleccionada, tales como resultados descriptivos y resultados inferenciales.

En el sexto capítulo se elabora la discusión de resultados, contrastación y demostración de la hipótesis, contrastación con otros estudios similares y responsabilidad ética.

Para finalizar, se presentan las conclusiones y recomendaciones elaboradas por el autor, referencias bibliográficas y anexos correspondientes que permitieron el desarrollo de la investigación, como son, matriz de consistencia, guía de observación, encuesta, validez y confiabilidad de los instrumentos de estudio, solicitud de permiso, bases de datos, relación de alumnos y lista de juegos cooperativos, además del informe detallado de cada uno de los diez juegos cooperativos utilizados y aplicados en el estudio.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Las habilidades sociales dentro de un contexto interpersonal, sugieren el dominio y la regulación, tanto a nivel personal como a nivel social, de las propias emociones para posibilitar la correcta expresión de los diversos comportamientos, actitudes, deseos, sentimientos, opiniones y derechos de la manera más adecuada a la situación. (1)

En la actualidad hay vasta evidencia de que a nivel mundial y a escala general existe en las personas una preocupante y cada vez más grande indiferencia así como un notable desligamiento del desarrollo de las habilidades sociales, el escaso desarrollo de las habilidades sociales va quedando impreso en múltiples manifestaciones sociales, como decadencia volitiva al decidir y ordenar la propia conducta, desinterés social de acuerdo al respeto, crecimiento y desarrollo igualitario e indiferencia afectiva en cuanto al autocontrol de las emociones y reconocimiento de las ajenas, que se ven reflejadas en el desarrollo íntegro y fundamental de las personas de diversos países del mundo, trayendo consigo lamentables consecuencias sociales.

En este sentido se puede observar que a nivel mundial la violencia y el bullying en los adolescentes es un problema de salud mental y de salud pública ya que sus actos y consecuencias están muy relacionados a la intimidación, el hostigamiento, las discusiones, las agresiones sexuales y físicas pudiendo llegar incluso hasta el homicidio, actualmente según estadísticas de la OMS se registran un aproximado de 200 000 homicidios al año entre jóvenes y adolescentes cuyas edades oscilan entre los diez y los veintinueve años. (2)

Las discusiones, las peleas, la intimidación y el hostigamiento entre jóvenes y adolescentes son problemas que suelen presentarse con mucha frecuencia alrededor del mundo, en la actualidad, por ejemplo en un estudio realizado en cuarenta países en vías de desarrollo la OMS determinó que aproximadamente el 42% de los adolescentes de sexo masculino y el 37% de los adolescentes de sexo femenino estaban expuestos a la intimidación, a las discusiones y a los enfrentamientos. (3)

En los últimos a nivel regional se han desarrollado múltiples estudios, programas y campañas buscando concientizar a la población acerca de la problemática de intimidación, hostigamiento y acoso escolar, así como reducir los índices de violencia tanto física como psicológica, sexual y cibernética, un estudio de la UNESCO da muestra de esta gran problemática revelando que para millones de niños, jóvenes y adolescentes la escuela no representa un lugar seguro debido a los peligros, agresiones y presiones existentes, además el instituto de estadística de la mencionada organización muestra que uno de cada tres alumnos cuyas edades oscilan entre los 13 y 15 años ha sufrido de algún tipo de intimidación, hostigamiento o acoso escolar, se calcula que a nivel regional el 30.2% ha sufrido de acoso escolar, el 31.3% ha sufrido de violencia física y el 25.6% ha sufrido de diferentes tipos de ataques que atentan contra su integridad. (4)

A nivel nacional, se puede apreciar una considerable degeneración del desarrollo de las habilidades sociales, la cual se manifiesta en falta de solidaridad y empatía, exceso de individualismo, egoísmo y competitividad desmesurada, baja autoestima y poca autovaloración en las personas, sobretodo en la tercera y cuarta etapa del desarrollo humano, las cuales comprenden a niños, adolescentes y alumnos de etapa escolar, así pues en nuestra comunidad se advierten diferentes efectos negativos del escaso desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos.

Actualmente disponemos de escasos estudios específicos relacionados a la importancia del desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos, sin embargo, es claro que las habilidades sociales pueden llegar a formar parte primordial del desarrollo de la vida psicológica, emocional y social de los alumnos y que tienen una alta y muy significativa influencia en el desarrollo personal y social de los mismos.

Desintegración familiar, falta de afecto en el hogar, escasa motivación y limitada comunicación tanto familiar como social, son algunas de las causas de la falta de socialización de los alumnos de etapa escolar, causas que de no ser atendidas pueden llegar a originar algunas problemáticas sociales como problemas de aprendizaje, deserción escolar, insensibilidad social, desconfianza social, rechazo de la solidaridad y del compañerismo, agresividad tanto física como psicológica, baja autoestima, antivalores, depresión y stress. (5)

A nivel local, en la sede de mi investigación, Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyaury, identifiqué algunos sucesos relacionados con la falta del desarrollo de las habilidades sociales en los alumnos como falta de progreso académico, intolerancia social, inseguridad social, agresividad, timidez y desmotivación; por ello bajo un concepto de conciencia social y responsabilidad educativa considero que es menester de todo educador velar por un renovado y mejorado desarrollo de las habilidades sociales, en este contexto el área curricular de educación física, como disciplina educativa capaz de desarrollar y estimular la capacidad física, social, intelectual, moral y afectiva se presenta como opción fundamental en el proceso educativo de los alumnos para poder lidiar y revertir dicha problemática, los juegos cooperativos como estrategia pedagógica constituyen una herramienta indispensable para el desarrollo de las habilidades sociales así como estimular el crecimiento y evolución de los rasgos humanos y la consolidación de la personalidad.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida la aplicación de juegos cooperativos influye en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018?

1.2.2 Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018, antes de la aplicación de juegos cooperativos?
- b) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018, después de la aplicación de juegos cooperativos?
- c) ¿Cuáles son los beneficios de la aplicación de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Identificar en qué medida la aplicación de juegos cooperativos influye en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018, antes de la aplicación de juegos cooperativos.
- b) Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018, después de la aplicación de juegos cooperativos.
- c) Identificar los beneficios de la aplicación de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.

1.4 Justificación

Ante las evidentes manifestaciones sociales del escaso desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos de etapa escolar, de las cuales somos testigos tanto a nivel mundial, como regional, nacional y local, resulta sumamente interesante conocer cuáles son las estrategias educativas capaces de estimular y potenciar el desarrollo de las habilidades sociales en la actualidad.

Desde el punto de vista teórico, la presente investigación intenta aportar múltiples conocimientos sobre el uso de diferentes tipos de herramientas relacionadas al área de la educación física en el ámbito escolar, como son los juegos cooperativos, con el fin de desarrollar las habilidades sociales de los jóvenes y adolescentes de etapa escolar y aportar conocimientos a las teorías relacionadas al desarrollo de habilidades sociales, mejorando así su lado humano y desarrollo integro.

Desde el punto de vista práctico, la presente investigación surgió de la necesidad de estudiar el uso adecuado y la aplicación adecuada de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos de etapa escolar, con el principal propósito de conocer cuál es la influencia que tienen los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales tanto a nivel educativo como a nivel emocional, para así proponer ideas pedagógicamente factibles y trazar estrategias lógicas, reales, modificables y aplicables a la sociedad.

Desde el punto de vista de relevancia social, la presente investigación busca proporcionar información de primera mano que será útil a toda la comunidad educativa, así como aportar estrategias para un adecuado desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos de etapa escolar, para poder lidiar con las problemáticas ocasionadas por el escaso desarrollo de la misma.

En la actualidad la educación física ha dejado de ser tan solo un área curricular limitada a desarrollar habilidades motrices o físicas, como futuro educador en el área de educación física considero que es indispensable trabajar en la estimulación del desarrollo de las habilidades sociales, así como de la dinamización del despliegue de las potencialidades humanas y la consolidación de la personalidad de los alumnos, a través del deporte, favoreciendo así un desarrollo humano integral.

1.5 Limitantes de la investigación

Desde el punto de vista teórico una de las principales limitantes para el desarrollo del presente estudio de investigación fue el acceso a las fuentes de información y a los aportes teóricos de naturaleza nacional, pero con perseverancia se logró llegar a las fuentes de información más relevante a través de bases de datos y de bibliotecas especializadas.

Desde el punto de vista temporal una de las principales limitantes para el desarrollo del presente estudio de investigación fue establecer los espacios de tiempo necesarios para el estudio y desarrollo de la misma debido a responsabilidades tales como estudios, trabajos y compromisos de carácter educativo, pero con apoyo familiar se logró encontrar el tiempo necesario y sacar adelante el proyecto.

Desde el punto de vista espacial una de las principales limitantes para el desarrollo del presente estudio de investigación fue la obtención del permiso de investigación otorgado por la dirección de la Institución Educativa, pero con esfuerzo se logró realizar una reunión con los directivos en donde se explicó el valor y la importancia del presente estudio de investigación y su aplicación a los alumnos y así acceder a dicho permiso.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

León (2016), Colombia. En su tesis de maestría titulada “Juego, interactúo y aprendo: desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado”. El objetivo de este estudio de investigación fue proporcionar espacios pedagógicos que beneficien el desarrollo e incremento de la inteligencia emocional de los alumnos del curso 404 de la jornada escolar matutina, además de buscar que dichos alumnos lleguen a ser capaces de realizar procesos emocionales de reflexión, autoconocimiento y autoestima. Se desarrolló una investigación de tipo de estudio cuantitativo de enfoque mixto que expone el estado emocional de los alumnos a nivel intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo de estrés y adaptabilidad. Los participantes fueron alumnos cuyas edades oscilaban entre los nueve y doce años de edad, siendo una población total de 37 alumnos conformados por 20 niñas y 17 niños. Los resultados evidenciaron una mejora considerable en el coeficiente emocional a nivel intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad y manejo de estrés. Finalmente se concluyó que los juegos cooperativos contribuyen significativamente al desarrollo emocional de los alumnos, permitiendo la potenciación de habilidades sociales tales como trabajo en equipo, comunicación asertiva, cooperación, tolerancia, empatía y solidaridad, resultando así sumamente importante la implementación de este tipo de estrategias educativas en los espacios pedagógicos de educación física de los centros educativos. (6)

Antón (2016), España. En su trabajo de fin de maestría titulado “La inteligencia emocional a través del aprendizaje cooperativo en las clases de educación física”. El objetivo de este estudio de investigación fue analizar el tipo de relación que existe entre la metodología cooperativa y la inteligencia emocional de los alumnos del tercer y del cuarto grado de educación primaria en las clases del área curricular de educación física. Se desarrolló una investigación de tipo de estudio cuantitativo de diseño cuasi experimental, realizando una intervención directa en cuatro grupos de clase, de un total de ocho grupos de clase participantes, en dicha intervención se trabajó con metodología cooperativa activa en las clases de educación física durante un mes. Los participantes fueron alumnos de dos colegios públicos de educación primaria, un colegio para la realización de la intervención y otro colegio para la realización del control o recojo de datos, siendo una población total de 278 alumnos y una muestra total de 91 alumnos en el colegio de intervención, así como una muestra total de 50 alumnos en el colegio de control o recojo de datos. Los resultados evidenciaron una notable mejora en cuanto al nivel emocional en el grupo de intervención sobre el grupo de control o recojo de datos, destacando el apartado de atención emocional, en consecuencia se puede afirmar que la presencia de metodología cooperativa aplicada a las clases de educación física influye de forma directa y positiva en el desarrollo de la inteligencia emocional y las habilidades sociales de los alumnos, asimismo proporciona un apreciable aumento de valores de atención emocional, además el autor afirma que el alumnado que participaba continuamente de actividades lúdicas en la calle o en los parques mejoró en cuanto a la atención emocional, mientras que el alumnado que participaba continuamente de actividades lúdicas en el colegio o en casa mejoró en cuanto a la claridad emocional, considerando así que la aplicación de metodología cooperativa y lúdica aplicada a la educación es fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos en mención. (7)

Carrillo (2015), España. En su tesis doctoral titulada “Validación de un programa lúdico para mejorar las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años”. El objetivo de este estudio de investigación fue diseñar un programa grupal de entrenamiento de las habilidades sociales en formato lúdico (JAHSO) para niños de clases conflictivas pertenecientes a cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria con la finalidad de mejorar sus habilidades sociales y comportamientos. Se desarrolló una investigación de tipo de estudio cuasi experimental que consistía en la aplicación de juegos lúdicos para promover el desarrollo de habilidades sociales con énfasis en el comportamiento asertivo, pasivo y agresivo de los alumnos, el estudio de investigación utilizó la organización de un grupo de alumnos para análisis de intervención y un grupo de alumnos para análisis de referencia. Los participantes fueron un grupo de alumnos cuyas edades oscilaban entre los nueve y doce años de edad, siendo una población total de 400 alumnos y una muestra total de 112 alumnos, 87 alumnos para el grupo de intervención de los cuales 53 eran niños y 34 eran niñas y 25 alumnos para el grupo de referencia de los cuales 12 eran niños y 13 eran niñas. Los resultados evidenciaron que el desarrollo de las habilidades sociales era creciente y favorable mediante la aplicación constante del programa (JAHSO), la autora asegura que se detectó la disminución progresiva de la ansiedad en los alumnos así como el logro de comportamientos cada vez menos pasivos y agresivos, destacando de tal manera el desarrollo del comportamiento asertivo, la mejora de los comportamientos sociales fue percibida por parte de los mismos alumnos como desde la perspectiva de los docentes participantes del estudio en mención. Finalmente se concluyó que el desarrollo de las habilidades sociales es posible a través de la intervención de actividades lúdicas así como de actividades educativas y de enseñanzas aplicadas de manera directa, deliberada y sistemática y que por lo tanto tal enfoque debe asumirse con suma responsabilidad a nivel educativo pero sobre todo a nivel de participación activa de la familia. (8)

Martínez (2012), Argentina. En su tesis de licenciatura titulada “Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial”. El objetivo de este estudio de investigación fue investigar la manera mediante la cual los docentes de los jardines de infantes del partido tres de febrero generan propuestas de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos. Se desarrolló una investigación de tipo de estudio de casos, utilizando un diseño cualitativo puro de tipo documental, de alcance descriptivo establecido sobre la base de la comparación de resultados obtenidos de las entrevistas a las profesoras de la tercera sección de los tres jardines de infantes del partido tres de febrero y del análisis de la documentación de las carpetas didácticas de las docentes en mención. Los participantes fueron docentes de tres jardines de infantes, dos de los mencionados fueron de gestión privada con subvención del estado y uno de ellos fue de gestión estatal, cada uno de los jardines de infantes cuenta con tres secciones denominadas primero, segundo y tercero con un total de 70 alumnos por turno, las docentes investigadas y analizadas fueron tres, siendo esta su población y muestra, según la autora del estudio de investigación. Los resultados evidenciaron que todas las docentes de los jardines de infantes otorgan mayor importancia al trabajo real en el aula que a la planificación y sistematización del mismo, en referencia a dicha situación en sus carpetas didácticas no se manifiestan ni exponen los propósitos o actividades que ellas refieren trabajar. Finalmente se concluyó que en los jardines de infantes analizados las carpetas didácticas no siempre son utilizadas por los docentes, dejándolas de lado en el proceso de educación. Considerando que la prioridad y que el principal objetivo de la educación inicial es estimular el proceso de socialización del niño, la autora recomienda realizar proyectos de trabajo y de desarrollo de las habilidades sociales en donde los niños participen activamente en la construcción de habilidades sociales con sus pares. (9)

Llanos (2006), España. En su tesis doctoral titulada “Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales”. El objetivo de este estudio de investigación fue conocer las características de la competencia social en la infancia, así como realizar un análisis de las necesidades de la competencia social a un grupo de estudiantes de educación primaria. Se desarrolló una investigación de tipo de estudio cuasi experimental analizando toda una gama de programas diseñados para estimular el desarrollo de las habilidades sociales tanto en niños como en niñas, el estudio de investigación realizó la organización de dos muestras de estudio, la primera muestra de estudio se realizó con la finalidad de conocer el estado en el que se encontraban los participantes con respecto a competencia social, la segunda muestra de estudio se realizó con la finalidad de aplicar y comprobar los efectos del programa. Los participantes fueron un grupo de estudiantes cuyas edades oscilaban entre los seis y nueve años de edad, siendo una población total de todos los estudiantes de primer, segundo y tercer grado de educación primaria del colegio Esгле’s de la Ciudad de Santa Cruz de la Sierra de Bolivia y una muestra total de 258 estudiantes, 138 estudiantes para la primera muestra de los cuales 65 eran niños y 73 eran niñas y 150 estudiantes para la segunda muestra de los cuales 79 eran niños y 71 eran niñas, además el grupo experimental estuvo conformado por 76 personas y el grupo de control estuvo conformado por 74 personas. Los resultados evidenciaron que la aplicación del programa elegido por la autora no reflejaba diferencia de resultados con respecto al sexo o a la edad de los participantes de la muestra de estudio y tampoco con respecto a su estatus social y obediencia a las normas en el grupo A, sin embargo en los estudiantes del grupo B, la autora encontró que los padres de familia expresaban que sus hijos eran más sociables, joviales y mostraban más respeto a las normas de convivencia, lo cual indicaba un resultado altamente positivo. (10)

2.1.2 Antecedentes nacionales

Chavieri (2017), Perú. En su tesis de maestría titulada “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”. El objetivo de este estudio de investigación fue determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los niños de la Institución Educativa en mención, así como el grado de relación de las habilidades sociales con respecto a la participación, cooperación y diversión de los alumnos. Se desarrolló una investigación de tipo de estudio hipotético deductivo, de diseño no experimental transversal, correlacional con un enfoque cuantitativo, procurando hallar una relación directa positiva entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los niños de la Institución Educativa. Los participantes fueron un grupo de alumnos cuyas edades oscilaban entre los cuatro y cinco años de edad, siendo una población total de 1471 alumnos y una muestra total de 91 alumnos específicamente conformados por 44 alumnos de cuatro años de edad y 47 alumnos de cinco años de edad. Los resultados evidenciaron que la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales es positiva con un nivel de correlación muy alto, además se determinó que el grado de relación entre habilidades sociales y participación, cooperación y diversión es positivo. Finalmente se concluyó que bajo aspectos educativos el principal objetivo de la educación inicial es estimular la socialización del niño, por lo cual, se recomienda fomentar, mantener e impulsar programas y planes de mejora de las habilidades sociales a través de la participación en el juego cooperativo. (11)

Ángeles (2016), Perú. En su tesis de licenciatura titulada “Programa de regulación emocional mediante actividades de movimiento para niños de cuatro años”. El objetivo de este estudio de investigación fue aportar al ámbito educativo con la creación de un programa capaz de mejorar la condición de los aspectos emocionales de los niños de cuatro años de edad de un colegio privado a través de actividades físicas relacionadas al

movimiento humano. Se desarrolló una investigación de tipo de estudio cuantitativo que partió con la identificación de una problemática, para la cual se efectuó un diagnóstico utilizando la técnica de la observación durante la mitad del año escolar. Los participantes fueron alumnos de cuatro años de edad de un colegio privado, siendo una población total de 11 alumnos. Los resultados evidenciaron que los alumnos evaluados aún no logran reconocer la totalidad de sus emociones, a excepción de emociones básicas como felicidad y tristeza, también se observó que los alumnos tienen un alto grado de inclinación a manifestar sus emociones a través de acciones relacionadas al movimiento como correr, saltar y gritar. Finalmente se concluyó que es de suma importancia que los docentes de educación física se preocupen por el desarrollo de la personalidad de los alumnos, de esta manera se hace expresa la necesidad de la educación emocional en los colegios para mejorar las relaciones interpersonales, por último la autora propone a sus colegas incluir diferentes estrategias y dinámicas innovadoras relacionadas a la expresión corporal y el movimiento humano a las clases de educación física. (12)

Cornejo (2015), Perú. En su tesis de licenciatura titulada “Las habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 5186 República de Japón, UGEL 04 - Puente Piedra - 2015”. El objetivo de este estudio de investigación fue describir el nivel de habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de educación primaria, así como el nivel de asertividad, empatía y autoestima de los mismos. Se desarrolló una investigación de tipo de estudio descriptivo no experimental aplicando como instrumento de investigación una ficha de observación para el recojo de datos, destacando la importancia del desarrollo de las habilidades sociales en las escuelas debido a la alta incidencia de niños maltratados que son víctimas de la violencia social, por ello la autora vuelca su investigación al conocimiento de las relaciones interpersonales desde el punto de vista del desarrollo de la autoestima, de la empatía y de la

asertividad como factores intervinientes en las habilidades sociales. Los participantes fueron un grupo de niños y niñas pertenecientes al tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa 5186 República de Japón, siendo una población total de 33 estudiantes y una muestra total de 33 estudiantes siendo innecesaria la aplicación de la técnica de muestreo probabilístico. Los resultados de la investigación encontrados por la autora refieren que el 75.8% de la muestra alcanzó un nivel regular de empatía, asimismo el 51.5% de la muestra alcanzó un nivel regular de autoestima y el 48.5% de la muestra alcanzó un nivel alto de autoestima, sin embargo, respecto a la asertividad el 39.4% de la muestra alcanzó un nivel bajo y regular. Finalmente por dichos motivos, la autora en mención recomienda el desarrollo de habilidades sociales a través de las diferentes áreas curriculares para mejorar las relaciones interpersonales entre docentes, alumnos y padres de familia, la autora también recomienda la realización de talleres para el desarrollo de habilidades sociales en los docentes para que ellos sean modelos de vida para sus respectivos estudiantes. (13)

Camacho (2012), Perú. En su tesis de licenciatura titulada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de cinco años”. El objetivo de este estudio de investigación fue vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de cinco años, además de conocer cuáles son las habilidades sociales necesarias en el marco del juego cooperativo en niñas de cinco años. Se desarrolló una investigación de tipo de estudio descriptivo, a nivel metodológico la investigación organiza, propone y establece un programa de juegos basándose en el rol del educando y del educador así como en sus diferentes lineamientos de acción, en un nivel práctico se aplicaron una selección de juegos cooperativos a un grupo de niñas para estimular el incremento de las habilidades sociales y lograr un mejor desarrollo de las mismas en mención, las cuales repercuten en la relación entre el grupo de estudio y sus pares, la duración de la aplicación del programa de juegos

cooperativos fue de 34 días continuos, según calendario escolar y cada sesión tuvo una duración de 20 a 25 minutos. Los participantes fueron alumnos de sexo femenino cuyas edades comprendían los cinco años de edad, la muestra estaba compuesta por 16 niñas de cinco años de edad de una Institución Educativa privada, la autora no especifica la población total de su estudio de investigación, únicamente hace referencia a la Institución Educativa. Los resultados demostraron que el juego cooperativo es una herramienta fundamental en el proceso de socialización que brinda a los alumnos los espacios necesarios para desarrollar y poner en práctica sus habilidades sociales, habilidades organizativas y mejora de los niveles de comunicación, así mismo los juegos cooperativos seleccionados por el docente y propuestos en el aula constituyeron una alternativa sumamente importante para propiciar un clima de trabajo adecuado en el aula y promover las habilidades sociales entre el grupo de alumnas. Finalmente se concluyó que la propuesta de una metodología de trabajo en relación con la implementación de un programa de juegos cooperativos tiene como base el uso de habilidades sociales y comunicación debido a que históricamente el juego posee un carácter inminentemente lúdico e implica el trabajo colaborativo y cooperativo de sus integrantes para el logro de un objetivo común beneficioso para el grupo, asegurando así el rol activo de todos los integrantes. La autora recomienda que los juegos cooperativos debieran formar parte de un programa educativo en el aula a diario, estos juegos deben contar con espacios adecuados, materiales y reglas de acuerdo a la edad de los participantes además de la inducción adecuada por parte de un docente capacitado, dependiendo del nivel de desarrollo se puede ir incrementando la dificultad de los juegos cooperativos a la par de cómo se va desarrollando el nivel de interacción del grupo. (14)

Ballena (2010), Perú. En su tesis de maestría titulada “Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la RED N° 4 del Distrito Callao”. El objetivo de este estudio de investigación fue

comparar las habilidades sociales entre niños y niñas de cinco años de las instituciones educativas de la RED N° 4 del Distrito Callao. Se desarrolló una investigación de tipo de estudio descriptivo de diseño no experimental comparativo ya que se realiza sin la manipulación deliberada de la variable observándose los fenómenos en su ambiente natural, aplicando como instrumento de investigación una escala de apreciación de las habilidades sociales en la infancia por parte de los profesores. Los participantes fueron niños y niñas pertenecientes a cinco instituciones educativas estatales de educación inicial correspondientes a un estrato socioeconómico bajo, siendo una población total de 152 alumnos conformados por 76 niños y 76 niñas y una muestra total de 109 alumnos conformados por 54 niños y 55 niñas. Los resultados de la investigación demostraron que no existe diferencia en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales entre los niños y las niñas sujetos al estudio, motivo por el cual las habilidades sociales no se discriminan en función al sexo, asimismo el instrumento aplicado por la autora en mención permitía determinar si existía discriminación comparativa con respecto a las habilidades conversacionales, habilidades de interacción social y habilidades de cooperación en equipo, compartimiento de emociones, sentimientos y de autoafirmación en las habilidades sociales, encontrando en todos los casos que no existe discriminación. Finalmente la autora sugiere la constante promoción de programas para el desarrollo de las habilidades sociales en todas las instituciones educativas, además de señalar que los docentes y educadores deben hacer todo lo posible por cultivar en sus alumnos el lado humano, social y emocional en lugar de limitarse a la simple transmisión de conocimientos con la vana espera de buenos resultados cognitivos o académicos, dejando de lado el desarrollo integral de los mismos. (15)

2.2 Bases teóricas

Desde épocas remotas, el juego se ha asociado a prácticas humanas inherentes a la etapa de la infancia cuya consecuencia genera una

sensación de goce, disfrute y diversión producida por la alegría, de esta manera, han surgido muchas teorías que sustentan el juego como actividad humana, entre ellas podemos mencionar las siguientes:

2.2.1 Teoría del juego (Wallon, 1941)

Wallon fue un psicólogo francés reconocido y destacado a nivel mundial por sus investigaciones en relación a la psicología del niño, la cual, según él, se veía afectada por dos componentes principales, maduración biológica y entorno social. (16)

El psicólogo francés, en su teoría de clasificación del juego, analiza la naturaleza del mismo planteando una clasificación para este.

Wallon considera al juego como una actividad capaz de propulsar el desarrollo personal y de esta manera ser el mediador perfecto entre el niño y la realidad a la que se enfrenta. (17)

El juego viene a ser un pilar fundamental dentro del concepto de desarrollo psicosocial y humano del niño, así como una pieza clave en la base del aprendizaje y exploración del mundo de los mismos. (18)

Clasificación de los juegos

Wallon, teniendo en cuenta la emoción, la socialización, el entorno, el movimiento y bajo consideración del proceso de desarrollo psicológico y emocional del niño, elabora una clasificación del juego que comprende cuatro tipos de juegos, como son los siguientes.

- Juegos funcionales (movimiento):

Se consideran los movimientos básicos y elementales de los niños, son los más simples, pero sientan la base del desarrollo psicomotriz y coordinativo.

- **Juegos de ficción (socialización):**
Se consideran los juegos actualmente denominados como simbólicos, engloban el desarrollo de la creatividad y la imaginación del niño estructurando capacidades creativas.
- **Juegos de adquisición (emoción):**
Se consideran los efectos de comprensión que tiene el niño con respecto al mundo que lo rodea, objetos, personas, lugares y situaciones, desarrolla la capacidad de comprensión y entendimiento.
- **Juegos de fabricación (entorno):**
Se consideran todas las etapas anteriormente mencionadas, una vez que el niño ha experimentado la comprensión y la internalización de los tres primeros tipos de juegos, puede llegar a ser capaz de combinarlos, fusionarlos y modificarlos, desarrolla su creatividad a un nivel superior para crear nuevos juegos, reglas y estímulos.

La infancia es la etapa más importante dentro del desarrollo psicológico, intelectual, personal y emocional del niño, pues determina y establece las fortalezas y las debilidades que una persona tendrá a futuro, la forma en que las asume, las supera y las desarrolla. (19)

2.2.2 Teoría del juego por imitación (Chateau, 1958)

Chateau fue un reconocido psicólogo y también pedagogo de diferentes universidades francesas, además contribuyó a la implantación de los cursos de ciencias de la educación universitaria.

El psicólogo francés, en su teoría del juego por imitación, intenta establecer un modelo a seguir de acuerdo al desarrollo del juego infantil que dicta que el orden es impuesto por la actividad personal.

Considera al juego infantil como el medio perfecto para la afirmación de la personalidad, de la superación propia tanto psicológica como emocional y de obstáculos, así como de la búsqueda de logros personales.

Clasificación de los juegos

Los juegos, se presentan como algo más que una alternativa para el desarrollo psicológico, social, emocional, moral y afectivo del niño, los juegos constituyen y representan la herramienta más imprescindible de todas para el logro de los mismos. (20)

Chateau realizó la clasificación de los juegos en dos grandes grupos, por un lado los juegos no reglados que van desde el nacimiento hasta los dos años e incluyen a los juegos funcionales, hedonísticos y novedosos, por otro lado los juegos reglados que van desde los dos años hasta los siete años e incluyen a los juegos de imitación, juegos de construcción, juegos de regla arbitraria y juegos sociales, como se presentan a continuación.

- Juegos funcionales:
Son aquellos movimientos naturales y repetitivos.

- Juegos hedonísticos:

Son aquellos movimientos propioceptivos que permiten el desarrollo de la sensibilidad y de los sentidos del cuerpo.

- **Juegos novedosos:**
Son aquellas exploraciones del medio ambiente mediante las cuales se descubren y se distinguen nuevos objetos de juego.
- **Juegos de imitación:**
Son aquellos juegos en donde se distinguen dos medios imitativos, el primero engloba el medio social familiar y el segundo el medio social local.
- **Juegos de construcción:**
Son aquellas contribuciones propias a la formación de la personalidad en las que se inicia la formación de esquemas.
- **Juegos de regla arbitraria:**
Son aquellos juegos en los cuales se desarrolla la creatividad al crear y establecer nuevas reglas de juego intrínsecamente personalizadas.
- **Juegos sociales:**
Son aquellos juegos por medio de los cuales comienza el desarrollo de habilidades sociales así como habilidades de comunicación.

A lo largo del tiempo diferentes investigadores reconocidos a nivel mundial, han dedicado su vida al estudio de la importancia del desarrollo de las habilidades sociales, de la socialización y del aprendizaje social de los niños, como demuestran sus diversos estudios, debido a que los procesos de socialización y de aprendizaje se resuelven como sistemas sumamente complejos existen una gran cantidad de propuestas y de teorías que intentan darles explicación, entre ellas podemos mencionar las siguientes:

2.2.3 Teoría del aprendizaje social (Bandura, 1977)

Bandura es a nivel mundial uno de los más reconocidos psicólogos, pedagogos, teóricos e investigadores del aprendizaje social, dedicado a realizar sus estudios bajo un enfoque social - cognitivo basa la conducta humana en la interacción entre el sujeto y el entorno, debido a sus nuevos descubrimientos y aportaciones se le considera el más grande influyente psicólogo en la actualidad.

El psicólogo canadiense, en su teoría del aprendizaje social, expone la capacidad que tiene el ser humano de adquirir nuevas habilidades, actitudes, conocimientos, comportamientos, costumbres, ideales, entre otros más, a través del tiempo y de las experiencias al observar un modelo a seguir o mediante la interacción social con los demás.

Bandura plasma y enfoca su estudio sobre los procesos de aprendizaje inmersos en la interacción social entre el aprendiz y el entorno.

Diferentes psicólogos conductistas manifestaban que la adquisición de nuevas habilidades y nuevos conocimientos en las personas se daban por medio de una aproximación gradual en base de múltiples ensayos con reforzamiento y error, el psicólogo canadiense protestó manifestando que tanto el aprendizaje como el conocimiento para el desarrollo no requieren de múltiples ensayos o errores, sino que únicamente basta con que los

sujetos experimenten y aprendan unos de otros a través del tiempo para ir un paso más adelante, adquirir nuevos conocimientos y evolucionar. (21)

La teoría del aprendizaje social alberga tanto el factor conductual como el factor cognitivo, dos componentes esenciales sin los que no podrían coexistir las relaciones sociales.

Dentro de un marco social y evolutivo la realidad en la que vivimos, basamos nuestras acciones y moldeamos nuestro comportamiento está realmente inspirada en la experiencia que adquirimos al observar a otras personas (experiencia vicaria).

Cada individuo posee un repertorio personal o interno de personas a las que decide tomar como referencia en los distintos ámbitos de la vida diaria y del desarrollo:

- Padres
- Profesores
- Compañeros de trabajo
- Amigos
- Personajes públicos
- Ídolos

Inconscientemente repetimos comportamientos que observamos en estas personas, quienes forman parte de nuestro repertorio personal, sin embargo, no somos autómatas, pues tenemos la importante capacidad de elegir el modelo a observar, decidir memorizar y evaluar si vale la pena imitar o no vale la pena imitar.

Una vez elegido el modelo a observar la memoria empieza a trabajar, proyecta recuerdos o imágenes mentales de lo observado y empieza a

organizar la toma de decisiones para resolver si compensa reproducir el comportamiento aprendido o no, si debe hacerlo de forma exacta o innovar, incluso hacer modificaciones en función de nuestros propios objetivos e intereses, en este proceso entra en juego la motivación.

Bandura sostenía que la conducta humana no suele ser innata, sino que es en su mayoría, aprendida de múltiples y distintos modelos, así planteó que el aprendizaje suele ser asociativo y simbólico. (22)

Bandura (1977) logró diferenciar cuatro procesos sistemáticos que se desarrollan necesariamente en el aprendizaje social, como son los siguientes.

- Atención:
En este proceso se explica la vital importancia de la observación en el progreso del aprendizaje, es fundamental que el individuo o aprendiz focalice su atención hacia el modelo que realiza la conducta, de otro modo el proceso de atención se vería interrumpido, lo cual mermaría el aprendizaje.
- Retención:
En este proceso se explica el papel que juega la memoria como pilar del aprendizaje social, una vez elegido el modelo a observar es fundamental que el individuo o aprendiz que está integrando un nuevo comportamiento sea capaz de almacenarlo en su memoria para luego reproducirlo.
- Reproducción:

En este proceso se explica el método mediante el cual se producen los comportamientos o conductas, ya que no se limita a una puesta en marcha autónoma, una vez elegido el modelo a observar y realizado el almacenamiento del comportamiento en la memoria, es necesario que el individuo o aprendiz sea capaz de reproducir simbólicamente el comportamiento de su modelo observado.

Por ejemplo, a pesar de que un niño observe continuamente a su deportista preferido jugar profesionalmente, no quiere decir que vaya a realizar las mismas acciones técnicas que él, primero necesita tener la capacidad motora o motriz para realizar esos movimientos, de esta manera se integrarán a su aprendizaje el tipo de movimiento y la acción realizada, pero requerirá de práctica y repetición para poder ejecutar la conducta correctamente y de la manera adecuada.

Además, requiere de la estimulación de la capacidad cognitiva para llegar a poner en marcha los mecanismos de recuperación simbólica, en otras palabras, es indispensable que el niño haya llegado a este nivel de desarrollo cognitivo.

Adicionalmente, la práctica continua del comportamiento o de la conducta aprendida conduce a la mejora, al perfeccionamiento y al adelanto de la habilidad, en otras palabras, evolución.

- Motivación:

En este proceso se explica el método mediante el cual se estimula y se potencia la reproducción de un comportamiento o conducta, una vez elegido el modelo a observar, realizado el almacenamiento en la memoria y reproducido, es necesario enfocarnos en la motivación.

Existen tres tipos de estimulantes en el proceso de motivación, los cuales se ven comprendidos entre refuerzos y castigos, como son los siguientes.

- Refuerzo - castigo (pasado):
Tiene lugar después de realizar una conducta, el hecho de haber recibido un premio o estimulante como refuerzo hace que busquemos volver a reproducirla para conseguir el mismo refuerzo.
- Refuerzo - castigo (prometido):
Tiene lugar antes de realizar una conducta, mentalmente formulamos expectativas de lo que queremos o pretendemos recibir e imaginamos las consecuencias.
- Refuerzo - castigo (vicario):
Tiene lugar antes de realizar la conducta, se basa en la observación de lo que pudo llegar a conseguir nuestro modelo elegido para el aprendizaje.

Algunas aplicaciones de la teoría del aprendizaje social tienen lugar en el contexto del comportamiento humano, de su capacidad para desarrollar habilidades sociales y manejarse adecuadamente como miembros de una sociedad, puede utilizarse para ayudar a comprender de qué manera es que la violencia y la agresión se llegan a transmitir a través del aprendizaje observacional, asimismo el aprendizaje social puede ser utilizado como una herramienta capaz de posibilitar los comportamientos y las conductas de los individuos para estimular la reproducción de una gama de comportamientos deseables y fomentar el cambio social. (23)

2.2.4 Teoría del desarrollo psicosocial (Erikson, 1950)

Erikson fue un psicoanalista de origen alemán, destacado a nivel mundial por sus grandes aportes a la psicología del desarrollo humano, también estudió la influencia cultural en relación al desarrollo psicológico de niños de diversas regiones indias y es considerado como un representante de la tendencia culturalista del psicoanálisis. (24)

El psicoanalista estadounidense, en su teoría del desarrollo psicosocial, expone que el desarrollo del individuo se genera mediante la interacción social a lo largo de los años de vida, además explica que todas las personas pasamos por ocho crisis, las cuales van desde el nacimiento hasta la vejez, dichas crisis se ven influenciadas por la sociedad y debido a esto el desarrollo del yo dura toda la vida. (25)

Cada crisis da paso a una nueva etapa de desarrollo individual, si una persona logra alcanzar un grado de competencia correspondiente a la etapa en la que se encuentra experimentará la denominada fuerza del ego y crecerá psicológicamente.

Atravesar cada una de las etapas del desarrollo psicosocial, así como sus crisis o conflictos correspondientes traen como resultado el potencial crecimiento personal, pero también existe el riesgo del fracaso al no superarlo.

“Erikson entiende que el individuo, a medida que va transcurriendo por las diferentes etapas, va desarrollando su consciencia gracias a la interacción social”. (26)

Estadios de la teoría del desarrollo psicosocial

Erikson estableció ocho estadios principales, basados en la edad de los individuos a lo largo del periodo de vida, como son los siguientes.

- Confianza vs desconfianza:

Desde el nacimiento hasta los dieciocho meses.

El niño desarrolla un determinado nivel de confianza hacia los padres, si la confianza se crea con éxito el niño será seguro, si por el contrario existe la generación de desconfianza el niño se desarrollará bajo un ámbito de inseguridad, miedo, frustración y vulnerabilidad.

- Autonomía vs vergüenza y duda:

Desde dieciocho meses hasta los tres años.

El niño experimenta una sensación de orgullo e independencia, la cual lo lleva a intentar realizar las cosas solo y sin apoyo, si tiene éxito generará una sensación de autonomía, de autosuficiente y de superioridad, si por el contrario falla generará una sensación de vergüenza, miedo y duda.

- Iniciativa vs culpa:

Desde los tres años hasta los cinco años.

El niño desea conocer el mundo, realiza múltiples preguntas de manera constante, descubre e identifica objetos, lugares, personas y situaciones desarrollando así la hiperactividad, si tiene éxito desarrollará sus habilidades sociales y de relación con sus pares, si por el contrario falla generará una sensación de culpabilidad, es sumamente importante que los padres aprendan a reaccionar positivamente a las manifestaciones del niño durante este estadio del desarrollo psicosocial, ya que más allá de la sensación de culpabilidad, la respuesta negativa ante alguna actividad realizada por el niño limitará su iniciativa, su motivación y su desarrollo creativo.

- Laboriosidad vs inferioridad:

Desde los cinco años hasta los doce años.

El niño experimenta la capacidad de poder realizar todo tipo de actividad entre tareas, ejercicios, juegos y relaciones sociales, es muy importante que los padres, maestros y amigos le brinden una estimulación positiva ya que de no obtener los resultados esperados originan sentimientos de inferioridad, odio intrapersonal e interpersonal.

- Búsqueda de la identidad vs confusión de la identidad:

Desde los doce años hasta los dieciséis años.

El niño o ahora adolescente atraviesa cambios corporales y psicológicos, se cuestiona quién es en realidad, quién será su pareja, qué será de su vida, qué será de sus amigos, en otras palabras, empieza a pensar en el futuro intentando construir su propia identidad, a lo largo de este proceso puede existir confusión de la propia identidad, por lo cual es sumamente importante la presencia y guía de los padres y maestros.

- Intimidad vs aislamiento:

Desde los veinte años hasta los cuarenta años.

La persona experimenta un cambio en relación a la forma de relacionarse, en busca de seguridad inicia un proceso de priorización y selección por relaciones más profundas, más íntimas y estables, en otras palabras, de compromiso recíproco, el fallo al atravesar este estadio del desarrollo psicosocial podría generar una sensación de inseguridad con respecto a sus relaciones sociales, desconfianza, aislamiento, soledad y en determinados casos un nivel de depresión.

- Generatividad vs estancamiento:

Desde los cuarenta años hasta los sesenta años.

La persona empieza a preocuparse por su futuro, decide elegir qué es lo que quiere para su vejez cuestionándose si verdaderamente valió la pena todo lo que hizo hasta ese punto de su vida, busca sentirse útil para los demás, si falla generará una sensación de estancamiento lo cual podría desencadenar el pensamiento de no servir para nada.

- Integridad del yo frente vs desesperación:

Desde los sesenta años hasta la muerte.

La persona se enfrenta a la vejez, deja de producir como lo hacía en su juventud y esto causa una sensación de pérdida de control, sin embargo, si es capaz de controlar sus propias emociones, puede aprovechar esta etapa disfrutando del tiempo al lado de su familia, si por el contrario no cuenta con el apoyo de la misma, podría generar una sensación de inutilidad y de abandono.

En mención de estos ocho estadios del desarrollo psicosocial, establecidos por el autor, podríamos concluir que cada uno de ellos llega a las personas acompañado de una crisis específica para la edad, la superación de cada crisis se materializaría en un potencial refuerzo, un crecimiento personal y psicológico, esto llegaría a ser sumamente importante para el desarrollo personal y humano, de esta manera comprendemos que el seguimiento, el acompañamiento, la comprensión y la guía adecuada de padres y maestros es vital para el desarrollo de la persona desde la infancia y durante toda la vida, a futuro, cada persona se convertiría en un potencial modelo a seguir y regulador para las nuevas generaciones. (27)

2.3 Conceptual

En el intento por establecer una relación entre aprendizaje, deporte y enseñanza, surge una herramienta educativa pedagógicamente conocida, pero pocas veces bien utilizada, el juego cooperativo.

Es importante poder identificar y distinguir ciertas características propias de los juegos cooperativos, como por ejemplo que es una actividad motivante, de interacción significativamente alta entre los participantes, capaz de estimular la búsqueda de soluciones ante diferentes situaciones y ser fuente de aprendizajes a nivel cognitivo, social, emocional y humano. (28)

Tipos de juegos y de actividades lúdicas

Para poder llegar a comprender el concepto de juego cooperativo, debemos mencionar brevemente los diferentes tipos de juegos que en la actualidad existen según su finalidad, su objetivo y su estructura, entre ellos podemos distinguir los siguientes. (29)

- Juegos individuales:
No existe la interacción social.
- Juegos de competición:
Estimula el enfrentamiento entre los participantes.
- Juegos de cooperación:
Se desarrolla la colaboración e interacción social del grupo.

Pallares (1978) afirma que entre las características más importantes de los juegos cooperativos resalta el hecho de que los participantes no muestran

actitudes de competición pues simplemente les motiva el trabajo en equipo, es decir que el juego cooperativo no destaca los resultados individuales de un participante sino el logro o fracaso de todos los integrantes mediante el esfuerzo común. (30)

Crevier (1987) refiere como característica indispensable de los juegos cooperativos el desarrollo del bien común que despliega cada participante, liberando de esta manera actitudes negativas como la agresión física y fomentando el placer, desde esta perspectiva el juego cooperativo beneficia en la formación de valores y la promoción de capacidades que permiten el desarrollo moral como base para el desarrollo de habilidades sociales. (31)

Orlick (1986) expresa cinco características más importantes del juego cooperativo las mismas que se pueden resumir en una sola palabra "libertad"; así el autor refiere como característica que a través del juego cooperativo los participantes son libres de la competición, libres para crear, libres de elección, libres de agresión y libres de exclusión; desde este punto de vista los beneficios del juego cooperativo permiten alcanzar una educación de calidad al promover capacidades que permiten a los alumnos la sociabilización entre sus pares mediante el desarrollo de habilidades sociales. (32)

Herrador (2012) afirma que los juegos cooperativos son actividades en las cuales los jugadores no compiten sino participan como equipo con la finalidad de alcanzar un mismo objetivo, todos muestran el espíritu solidario dado la ausencia de competición pues el encuentro es sano e incluye la aplicación de estrategias y toma de decisiones aceptadas de manera democrática por el grupo, sin protagonismos, lo cual genera un clima favorable para el desarrollo de habilidades sociales. (33)

El aspecto social, es dentro de nuestra cultura un pilar sumamente importante, pero muchas veces dejado de lado, no reconocido o poco valorado, aun así, se puede afirmar que el poder del desarrollo de las

habilidades sociales en el hombre marca un antes y un después en cuanto a su desarrollo interpersonal e integral.

Reconocer, aceptar y dar lugar a la importancia del desarrollo las de habilidades sociales en un niño es vital para promover la búsqueda de estímulos en sus capacidades emocionales, sensoriales, personales e interpersonales, en la continua búsqueda de la realización personal.

Es necesario mencionar, por ejemplo, los múltiples problemas que se pueden desencadenar debido al bajo o nulo desarrollo de las habilidades sociales en un niño, problemas que son ciertamente observables en la actualidad, a nivel mundial, a nivel regional, a nivel local y en nuestra sociedad, problemas como falta de comunicación que genera a su vez descoordinación, desorganización, incomprensión y egoísmo, problemas como timidez que genera a su vez escasa interacción, escasa empatía, escasa socialización, escasa asertividad, escaso involucramiento para con los demás y poca solidaridad.

Por tal motivo, es sumamente importante articular las teorías, los conceptos y las investigaciones realizadas por diferentes autores reconocidos con el marco social personal y con las experiencias en el problema, posibilitando de esa manera una correcta formulación de la hipótesis, en el presente estudio de investigación.

El juego, como actividad lúdica, representa una herramienta sumamente importante en la búsqueda de la integración, interacción y socialización humana, más aun, los juegos cooperativos propician un escenario perfecto para estimular el desarrollo de dichas habilidades sociales en los niños y en los alumnos de etapa escolar, dentro del área curricular de educación física y de todas las necesarias.

El hombre es un ser social por excelencia, a lo largo de la historia ha quedado indiscutiblemente demostrado que para poder sobrevivir, evolucionar, mejorar, crecer y desarrollarse, el hombre necesitó vivir en

sociedad y en comunidad aprendiendo a relacionarse, bajo este contexto comprendemos que las habilidades sociales son fundamentales para el crecimiento humano, social y cultural. (34)

Deming (2018) realizó un estudio en el cual demostró que en la actualidad se requiere mucho más que conocimientos o que habilidades técnicas para desempeñarse eficazmente, las habilidades sociales representan un aspecto fundamental para el éxito personal y estas suelen manifestarse en nuestras propias actitudes. (35)

Tipos de habilidades sociales

Existen múltiples factores para intentar categorizar el desarrollo de las habilidades sociales, generalmente se pueden distinguir dos grupos establecidos por las habilidades sociales básicas que comprenden el saber escuchar, saber iniciar una conversación, saber formular una pregunta, saber dar las gracias, saber presentar y presentar a otras personas, y por las habilidades sociales complejas que comprenden la empatía e inteligencia emocional, la asertividad, la capacidad para definir un problema, el saber negociar y evaluar soluciones, el saber pedir ayuda y el adecuado uso del convencimiento sobre los demás, como se presenta a continuación.

- Escuchar:
Se basa en la cercanía y en la empatía al comunicarnos con nuestros similares para el desarrollo de una adecuada interacción humana y la estimulación de la convivencia en sociedad.
- Iniciar una conversación:

Se basa en la naturalidad, en la cortesía y en la positividad al momento de comunicarnos, sin demostrar amenaza o inseguridad en nuestras expresiones.

- Formular una pregunta:
Se basa en la habilidad de aprender a cuestionar y cuestionarse, saber reclamar de manera asertiva para el correcto desarrollo social dentro de la comunidad.
- Dar las gracias:
Se basa en el respeto común, en la aceptación y asimilación de apoyo o ayuda y en el reconocimiento de los logros tanto personales como ajenos y sociales.
- Presentarse y presentar a otras personas:
Se basa en la integración social de nosotros mismos y de nuestros paros en un determinado grupo social activo.
- Empatía e inteligencia emocional:
Se basa en la comprensión de los sentimientos y actitudes ajenas, ponerse en el lugar de la otra persona en diferentes situaciones.
- Asertividad:
Se basa en la capacidad para saber comunicarnos y expresar emociones con el adecuado respeto hacia uno mismo y hacia el otro.
- Capacidad para definir un problema y evaluar soluciones:

Se basa en la correcta comunicación y toma de decisiones para el bien común, aceptación de opiniones y sugerencias en el marco de la organización social.

- **Pedir ayuda:**
Se basa en la aceptación y el auto reconocimiento de las limitaciones personales, aprender a pedir ayuda, consejos y apoyo es un aspecto fundamental para la armonía en sociedad.
- **Convencer a los demás:**
Se basa en la buena argumentación de las ideas propias y en su correspondiente exposición con el fin del entendimiento común y la armonía personal y colectiva.

Las habilidades sociales actualmente forman parte primordial de nuestro día a día en todos los aspectos tanto personales como sociales en el contexto familiar, laboral, de entorno amical, entre otros.

Aprender a estimular y aprender a desarrollar nuestras habilidades sociales es fundamental para el logro de la correcta comunicación y socialización basada en relaciones óptimas con nuestros pares.

El desarrollo de las habilidades sociales comprende un extenso número de beneficios tanto personales como colectivos, basados en aprender a expresarnos, comunicarnos, exponer intereses, demostrar sentimientos y comunicar necesidades tanto personales como ajenas nos garantizan la armonía social que en la actualidad tanto necesitamos en nuestra comunidad. (36)

2.4 Definición de términos básicos

Juego:

Hace referencia a dos principales actividades, la actividad recreativa y la actividad lúdica, debe contar con la participación activa de uno o más integrantes, de esta manera el juego proporciona tanto diversión como entretenimiento. (37)

Participación:

Hace referencia a la acción de compartir o formar parte en sociedad, por lo general de un evento específico, la participación se encuentra íntimamente relacionada a diferentes aspectos sociales como la socialización, la integración y la armonía. (38)

Socialización:

Hace referencia al proceso mediante el cual todo ser humano desarrolla la capacidad de aprender y de interiorizar conocimientos, comportamientos, actitudes y valores de una determinada sociedad. (39)

Integración:

Hace referencia a la acción de que alguien forme parte de algo, en este contexto podemos mencionar la denominada integración social, la cual permite que las personas de diferentes contextos o grupos sociales se reúnan o agrupen bajo un mismo objetivo. (40)

III. HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

La aplicación de juegos cooperativos influye en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.

3.2 Definición conceptual de las variables

Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son aquellos juegos en los cuales, bajo determinadas reglas, la diversión es más importante que el resultado, fomentando así la participación, colaboración, integración y cooperación de los participantes para superar un objetivo en común. (41)

Habilidades sociales

Las habilidades sociales se extienden abarcando un aspecto relacionado a los comportamientos aprendidos y adquiridos como habilidades básicas de interacción social, tales como la empatía y la comunicación. (42)

3.3 Operacionalización de las variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES				
VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN DE LA VARIABLE
Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos son aquellos juegos en los cuales, bajo determinadas reglas, la diversión es más importante que el resultado, fomentando así la participación, colaboración, integración y cooperación de los participantes para superar un objetivo en común. (41)	Reglas y normas	Sigue las reglas y normas. Muestra actitud positiva. Ejecuta armónicamente el juego.	Cumple: 1 No cumple: 0
Habilidades sociales	Las habilidades sociales se extienden abarcando un aspecto relacionado a los comportamientos aprendidos y adquiridos como habilidades básicas de interacción social, tales como la empatía y la comunicación. (42)	Empatía	Se identifica positivamente con el equipo. Se muestra tolerante con sus compañeros. Se interesa por el bienestar de sus compañeros.	Es empático: 1 No es empático: 0
		Comunicación	Se comunica utilizando códigos corporales. Se comunica utilizando códigos orales.	Se comunica: 1 No se comunica: 0

IV. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1 Tipo y diseño de investigación

4.1.1 Tipo de investigación

La investigación es de enfoque cuantitativo, ya que permitió examinar los datos de manera científica y estadística, facilitando la contrastación y demostración de la hipótesis planteada, el tipo de investigación es correlacional causal, pues tuvo como finalidad conocer el nivel de influencia entre juegos cooperativos y habilidades sociales. (43)

4.1.2 Diseño de investigación

La investigación se enmarca en el diseño pre experimental ya que se realizó una observación previa al estímulo, luego se aplicaron los juegos cooperativos y finalmente se concretó con otra observación posterior a dicho estímulo, cuyo diseño es el siguiente. (44)

G O₁ X O₂

Dónde:

G: Grupo de estudio.

X: Juegos cooperativos.

O₁: Observación de las habilidades sociales antes del estímulo.

O₂: Observación de las habilidades sociales después del estímulo.

4.2 Método de investigación

La investigación tiene un método de investigación de tipo hipotético deductivo, ya que una vez observado el fenómeno de estudio se elaboró una hipótesis, la cual podría explicar e identificar un determinado nivel de relación o influencia entre las variables de estudio, juegos cooperativos y habilidades sociales.

4.3 Población y muestra

4.3.1 Población

La investigación contó con una población total de ciento dos (102) alumnos de ambos sexos, conformada por cincuenta y seis varones y cuarenta y seis mujeres pertenecientes al cuarto grado de educación primaria.

4.3.2 Muestra

La investigación contó con una muestra total de ochenta y un (81) alumnos de ambos sexos, pertenecientes al cuarto grado de educación primaria, el tamaño de esta se determinó aplicando la fórmula de muestreo probabilístico de Cajavilca (2006).

Fórmula:

$$m = \frac{PQ}{\left(\frac{E}{Z}\right)^2 + \frac{PQ}{N}}$$

Dónde:

M: Muestra.

P: 50% de acierto.

Q: 50% de no acierto.

Z: Nivel de confianza al 95% (1.96).

E: Margen de error al 05% (0.05).

N: Población.

Reemplazando:

$$m = \frac{(0.5)(0.5)}{\left(\frac{0.05}{1.96}\right)^2 + \frac{(0.5)(0.5)}{102}} = 81$$

$m = 81$ *alumnos*

Criterios de inclusión:

- Alumnos de ambos sexos.
- Alumnos del cuarto grado de educación primaria.
- Alumnos que se encuentran entre 09 - 10 años de edad.

Criterios de exclusión:

- Alumnos menores de 09 años de edad.
- Alumnos mayores de 10 años de edad.
- Alumnos que no cursen el cuarto grado de educación primaria.

4.4 Lugar de estudio

El presente estudio de investigación se llevó a cabo en una ubicación específica tanto en el espacio como en el tiempo.

4.4.1 Lugar de estudio en el espacio

La investigación se llevó a cabo en las instalaciones de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri, Callao.

4.4.2 Lugar de estudio en el tiempo

La investigación se realizó durante las horas pedagógicas de educación física, entre los meses de Julio del año 2018 y Julio del año 2019.

4.5 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

4.5.1 Técnicas

Se aplicó la técnica de la observación directa para poder comprender los distintos tipos de comportamientos de los alumnos, porque permitió establecer una conexión real y directa entre el investigador y el grupo de estudio en mención.

4.5.2 Instrumentos

Se aplicaron dos instrumentos para la recolección de datos e información de los alumnos, porque sirvieron como registro de los distintos niveles de desarrollo de habilidades sociales de cada uno de ellos.

Guía de observación

Se aplicó una guía de observación como instrumento para el recojo de datos e información de la variable principal correspondiente a juegos cooperativos, la misma que, con apoyo del docente a cargo del área de educación física, facilitó evaluar, valorar y registrar el nivel de cooperación de los alumnos del cuarto grado de educación primaria durante las clases de educación física.

La estructura de la guía de observación está conformada por un total de nueve ítems que recogen datos e información relacionados a la dimensión reglas y normas, de acuerdo a sus indicadores.

Además, es sumamente importante mencionar que la dimensión reglas y normas, correspondiente a la variable principal juegos cooperativos, se analiza en nueve ítems, de la siguiente manera.

Dimensión reglas y normas: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09.

De esta manera el instrumento guía de observación considera seis ítems de sentido positivo y para corroborar los datos e información recogidos considera tres ítems de sentido negativo, de la siguiente manera.

Ítems totales: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09.

Ítems de sentido positivo: 01, 03, 04, 06, 07, 09.

Ítems de sentido negativo: 02, 05, 08.

Criterios de valoración individual:

La valoración del instrumento guía de observación, correspondiente a la variable juegos cooperativos, se realizó en una escala dicotómica considerando un punto para SI (1) y cero puntos para NO (0), aplicando los siguientes criterios cuantitativos.

VALORACIÓN INDIVIDUAL	
SI	1
NO	0
Recordar que los ítems (02, 05, 08) son de sentido negativo, por lo cual el criterio de valoración se realiza a la inversa.	

Criterios de valoración total:

El puntaje máximo del instrumento guía de observación correspondiente a la variable juegos cooperativos, es de nueve (9) puntos y el puntaje mínimo es de cero (0) puntos, por lo tanto se considera la siguiente escala de nivel de valoración total.

VALORACIÓN TOTAL	
ALTO	7 - 9
MEDIO	4 - 6
BAJO	0 - 3
Considerando el rango de puntaje máximo como nueve (9) puntos y el rango de puntaje mínimo como cero (0) puntos.	

Encuesta

Se aplicó una encuesta como instrumento para el recojo de datos e información de la variable secundaria correspondiente a habilidades sociales, la misma que, con apoyo del docente a cargo del área de educación física, fue detenidamente analizada y desarrollada por los alumnos del cuarto grado de educación primaria durante las clases de educación física.

La estructura de la encuesta está conformada por un total de quince ítems que recogen datos e información relacionados a las dimensiones empatía y comunicación, de acuerdo a sus indicadores.

Además, es sumamente importante mencionar que la dimensión empatía, correspondiente a la variable secundaria habilidades sociales, se analiza en nueve ítems y la dimensión comunicación se analiza en seis ítems, de la siguiente manera.

Dimensión empatía: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09.

Dimensión comunicación: 10, 11, 12, 13, 14, 15.

De esta manera el instrumento encuesta considera trece ítems de sentido positivo y para corroborar los datos e información recogidos considera dos ítems de sentido negativo, de la siguiente manera.

Ítems totales: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

Ítems de sentido positivo: 01, 02, 03, 04, 06, 07, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

Ítems de sentido negativo: 05, 08.

Criterios de valoración individual:

La valoración del instrumento encuesta, correspondiente a la variable habilidades sociales, se realizó en una escala dicotómica considerando un punto para SI (1) y cero puntos para NO (0), aplicando los siguientes criterios cuantitativos.

VALORACIÓN INDIVIDUAL	
SI	1
NO	0
Recordar que los ítems (05, 08) son de sentido negativo, por lo cual el criterio de valoración se realiza a la inversa.	

Criterios de valoración total:

El puntaje máximo del instrumento encuesta correspondiente a la variable habilidades sociales, es de quince (15) puntos y el puntaje mínimo es de cero (0) puntos, por lo tanto se considera la siguiente escala de nivel de valoración total.

VALORACIÓN TOTAL	
ALTO	11 - 15
MEDIO	6 - 10
BAJO	0 - 5
Considerando el rango de puntaje máximo como quince (15) puntos y el rango de puntaje mínimo como cero (0) puntos.	

Validez y confiabilidad de los instrumentos

Para poder obtener tanto la validez como la confiabilidad de los instrumentos de investigación, guía de observación y encuesta, se consideraron dos aspectos como son validez utilizando prueba binomial y confiabilidad utilizando KR20, de la siguiente manera.

Validez:

Para la validez de los instrumentos de investigación se recogió la opinión de ocho jueces expertos, quienes analizaron cada uno de los ítems de los instrumentos de investigación, guía de observación y encuesta, además de emitir sus respectivas opiniones y observaciones en una lista de cotejo, luego se utilizó el método de prueba binomial, considerando la función de probabilidad de la distribución binomial, obteniendo un porcentaje de concordancia de 94.4% para el instrumento guía de observación y un porcentaje de concordancia de 94.2% para el instrumento encuesta, lo cual indica un nivel de concordancia excelente para ambos instrumentos de investigación.

Confiabilidad:

Para la confiabilidad de los instrumentos de investigación se aplicó la prueba piloto a un total de ocho alumnos, no pertenecientes a la muestra de estudio, luego se utilizó el método de confiabilidad KR20, obteniendo un índice de confiabilidad KR20 de 0,92 para el instrumento guía de observación y un índice de confiabilidad KR20 de 0,94 para el instrumento encuesta, lo cual indica un nivel de confiabilidad excelente para ambos instrumentos de investigación.

Recolección de datos

Para realizar la recolección de datos e información se consideraron y ejecutaron los siguientes pasos.

Se envió un documento solicitando el permiso de ejecución del presente estudio de investigación a las autoridades de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyaury.

Se efectuaron dos visitas libres, buscando observar y comprender el medio ambiente en el que se desenvuelven los alumnos.

Se llevó a cabo la primera aplicación del instrumento para el recojo de datos e información antes de la aplicación de juegos cooperativos.

Se realizaron diez sesiones de clase, en las cuales se aplicaron los juegos cooperativos seleccionados, durante las horas pedagógicas de educación física, turno mañana.

Se llevó a cabo la segunda aplicación del instrumento para el recojo de datos e información después de la aplicación de juegos cooperativos.

Se procedió a realizar el procesamiento de datos e información como matriz para la obtención de resultados.

4.6 Análisis y procedimientos de datos

Se aplicó el análisis de datos estadísticos descriptivos e inferenciales con ayuda del software MICROSOFT EXCEL (V2018), así como del software de procesamiento estadístico SPSS (V25), a través del cual se realizó la contrastación de la hipótesis mediante la prueba de rangos de WILCOXON, el cual nos permitió conocer el nivel de influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales.

V. RESULTADOS

En este capítulo se presentan, describen e interpretan los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de investigación, guía de observación y encuesta, antes de la aplicación de juegos cooperativos y después la misma a la muestra de estudio, tanto para la variable juegos cooperativos como para la variable habilidades sociales.

Intentando responder a los problemas específicos y al problema general planteado y en correcta relación con los objetivos específicos y con el objetivo general propuesto, como se detalla más adelante.

Por lo anterior expresado, como primer resultado se obtuvieron los datos e información sociodemográfica con respecto al sexo en los alumnos, como segundo resultado se obtuvo el nivel de habilidades sociales antes de la aplicación de juegos cooperativos, de la misma manera, como tercer resultado se obtuvo el nivel de habilidades sociales después de la aplicación de juegos cooperativos, como cuarto resultado se midió la influencia de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales y como quinto resultado se compararon los beneficios de la aplicación de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales.

5.1 Resultados descriptivos

TABLA N° 5.1

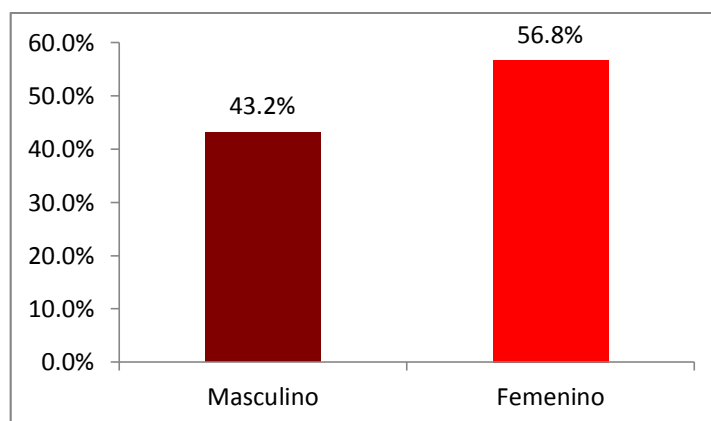
SEXO DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.

SEXO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Masculino	35	43.2%
Femenino	46	56.8%
Total	81	100%

Fuente: Encuesta, aplicada a los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri, 2018.

GRÁFICO N° 5.1

SEXO DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.



Del 100% (81), de alumnos encuestados, el 43.2% (35) son de sexo masculino y el 56.8% (46) son de sexo femenino.

TABLA Nº 5.2

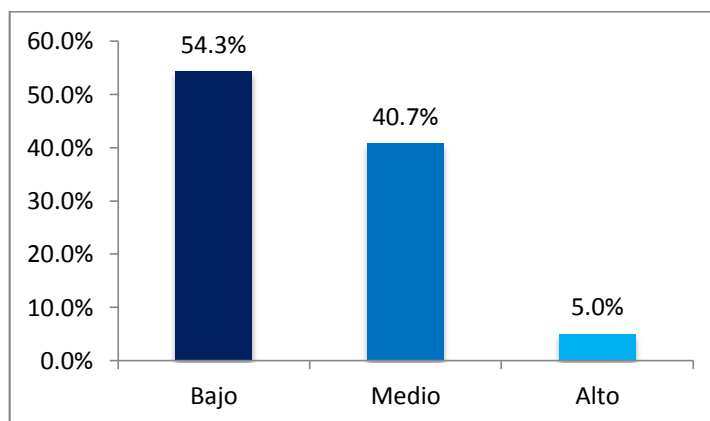
NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES ANTES DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.

HABILIDADES SOCIALES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nivel alto	4	5.0%
Nivel medio	33	40.7%
Nivel bajo	44	54.3%
Total	81	100%

Fuente: Encuesta, aplicada a los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez PaquiyaURI, 2018.

GRÁFICO Nº 5.2

NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES ANTES DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.



Del 100% (81) de alumnos encuestados, el 54.3% (44) presentan un nivel de habilidades sociales bajo, el 40.7% (33) presentan un nivel medio con y el 5.0% (4) presentan un nivel alto.

TABLA N° 5.3

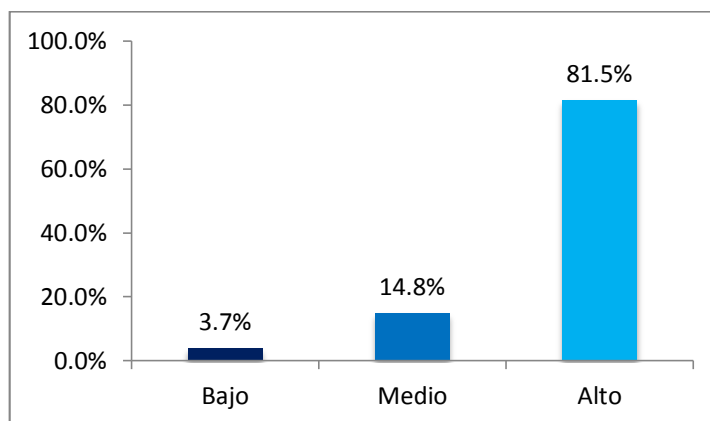
NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.

HABILIDADES SOCIALES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nivel alto	66	81.5%
Nivel medio	12	14.8%
Nivel bajo	3	3.7%
Total	81	100%

Fuente: Encuesta, aplicada a los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez PaquiyaURI, 2018.

GRÁFICO N° 5.3

NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.



Del 100% (81) de alumnos encuestados, el 3.7% (3) presentan un nivel de habilidades sociales bajo, el 14.8% (2) presentan un nivel medio y el 81.5% (66) presentan un nivel alto.

TABLA N° 5.4

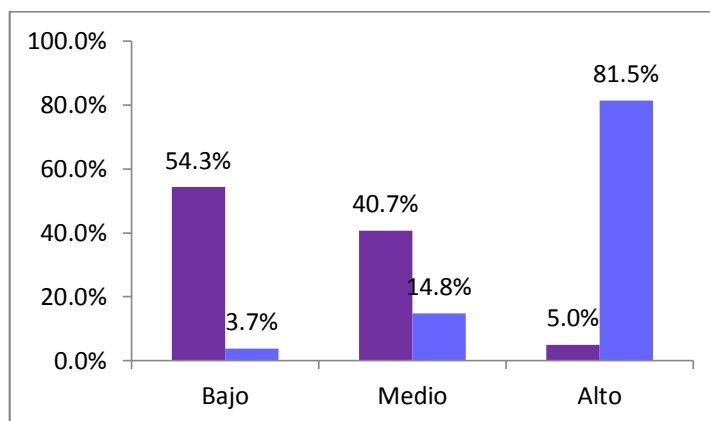
NIVEL DE INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.

INFLUENCIA	ANTES		DESPUÉS	
	Nº	%	Nº	%
Nivel alto	4	5.0%	66	81.5%
Nivel medio	33	40.7%	12	14.8%
Nivel bajo	44	54.3%	3	3.7%
Total	81	100%	81	100%

Fuente: Encuesta, aplicada a los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez PaquiyaURI, 2018.

GRÁFICO N° 5.4

NIVEL DE INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.



Del 100% (81) de alumnos encuestados, hubo una reducción de 50.6% (41) en el nivel bajo, una reducción de 25.9% (21) en el nivel medio y un aumento de 76.5% (62) en el nivel alto.

5.2 Resultados inferenciales

TABLA N° 5.5

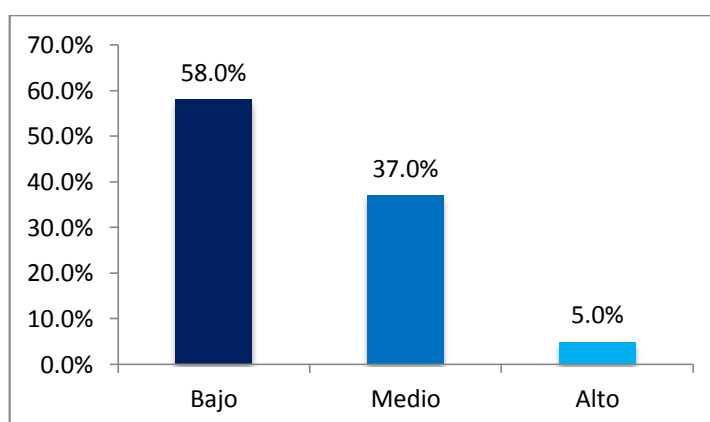
NIVEL DE COOPERACIÓN ANTES DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYURI - CALLAO, 2018.

COOPERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nivel alto	4	5.0%
Nivel medio	30	37.0%
Nivel bajo	47	58.0%
Total	81	100%

Fuente: Guía de observación, aplicada a los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri, 2018.

GRÁFICO N° 5.5

NIVEL DE COOPERACIÓN ANTES DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYURI - CALLAO, 2018.



Del total de alumnos participantes en la investigación, se puede apreciar que antes de la aplicación de juegos cooperativos, la gran mayoría presenta un nivel de cooperación en trabajos de equipo, aceptación de reglas y normas y socialización bajo con un 58.0% (47).

TABLA N° 5.6

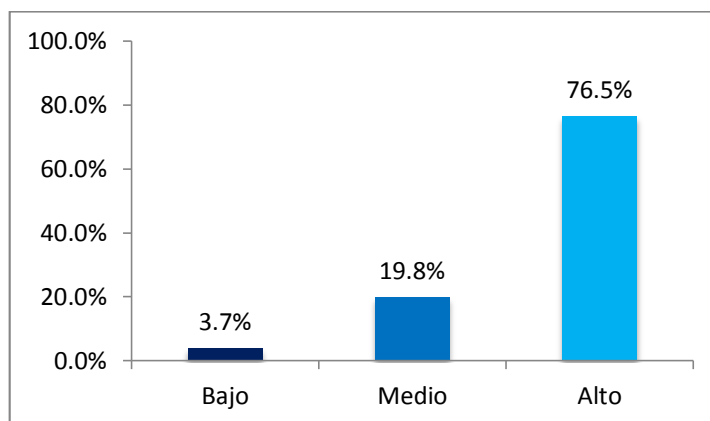
NIVEL DE COOPERACIÓN DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.

COOPERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nivel alto	62	76.5%
Nivel medio	16	19.8%
Nivel bajo	3	3.7%
Total	81	100%

Fuente: Guía de observación, aplicada a los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri, 2018.

GRÁFICO N° 5.6

NIVEL DE COOPERACIÓN DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.



Del total de alumnos participantes en la investigación, se puede apreciar que después de la aplicación de juegos cooperativos, la gran mayoría presenta un nivel de cooperación en trabajos de equipo, aceptación de reglas y normas y socialización alto con un 76.5% (62).

TABLA N° 5.7

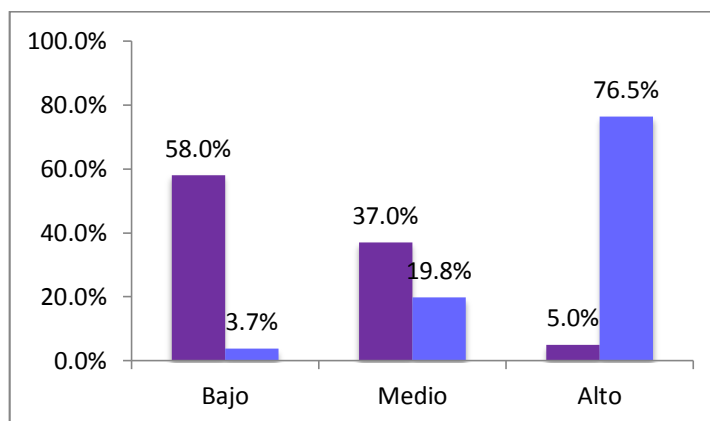
BENEFICIOS DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.

BENEFICIOS	ANTES		DESPUÉS	
	Nº	%	Nº	%
Nivel alto	4	5.0%	62	76.5%
Nivel medio	30	37.0%	16	19.8%
Nivel bajo	47	58.0%	3	3.7%
Total	81	100%	81	100%

Fuente: Guía de observación, aplicada a los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri, 2018.

GRÁFICO N° 5.7

BENEFICIOS DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.



Del total de alumnos participantes en la investigación, se puede apreciar que después de la aplicación de juegos cooperativos, la gran mayoría mejoró notablemente el nivel de desarrollo de sus habilidades sociales, así como el nivel de cooperación en trabajos de equipo, aceptación de las reglas y normas y socialización, pasando de un nivel bajo con un 58.0% (47) a un nivel alto con un 76.5% (62).

VI. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo se presenta y describe el proceso que conduce a la contrastación y demostración de la hipótesis en el presente estudio de investigación.

6.1 Contrastación y demostración de la hipótesis con los resultados

A continuación se realiza y describe la contrastación y demostración de la hipótesis planteada.

La aplicación de juegos cooperativos influye en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyaury - Callao, 2018.

Para contrastar y demostrar dicha hipótesis se realizaron dos procesos fundamentales, primero se llevó a cabo la determinación de la prueba de normalidad, obteniendo la media, desviación estándar, varianza, análisis de normalidad, Z (K-S) de una muestra, P valor y diferencias, permitiendo así encontrar el tipo de distribución de normalidad, posteriormente se realizó el planteamiento de las hipótesis nula y alterna, luego se estableció el nivel de significancia y se procedió a elegir el estadístico de prueba, realizando así el cálculo de la prueba de rangos de WILCOXON, finalmente se efectuó el cálculo y la interpretación del valor de W, siendo de -7.782 así como del valor de P, siendo de 0.000.

Pasos para la prueba de normalidad:

A continuación se describen y detallan cada uno de los pasos utilizados para determinar la prueba de normalidad.

Paso uno:

Se proceden a vaciar las cantidades totales a una base de datos con el fin de calcular las diferencias entre los puntajes obtenidos, mediante el instrumento para el recojo de datos e información, en el pre test y en el post test, debido a que se trata de la variable más importante.

Paso dos:

Se proceden a calcular los estadísticos descriptivos, de tendencia central como es la media y de dispersión como son la desviación estándar y la varianza, así como sus respectivas diferencias, utilizando los puntajes obtenidos, mediante el instrumento para el recojo de datos e información, en el pre test y en el post test, así como sus respectivas diferencias anteriormente calculadas.

TABLA 6.1			
DATOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
VÁLIDOS	81	81	81
PERDIDOS	0	0	0
MEDIA	5.68	11.53	5.85
DESVIACIÓN	1.916	2.007	2.574
VARIANZA	3.671	4.027	6.628

Fuente: Resultante del análisis de estadísticos descriptivos de frecuencia, media, desviación estándar y varianza con el software estadístico SPSS (V25).

Paso tres:

Se proceden a analizar las variables para determinar si tienen normalidad, utilizando la prueba K-S de una muestra.

TABLA 6.2				
DATOS		PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
PARÁMETROS NORMALES	MEDIA	5.68	11.53	5.85
	DESVIACIÓN	1.916	2.007	2.574
MÁXIMAS DIFERENCIAS EXTREMAS	ABSOLUTO	0.224	0.210	0.153
	POSITIVO	0.224	0.146	0.91
	NEGATIVO	-0.139	-0.210	-0.153
Z (K-S)		0.224	0.210	0.153
SIG. ASINTÓTICA (BILATERAL)		0.000	0.000	0.000

Fuente: Resultante del análisis estadístico de prueba KOLMOGOROV SMIRNOV, Z (K-S) de una muestra con el software estadístico SPSS (V25).

Paso cuatro:

Se proceden interpretar los resultados obtenidos, P valor de Z (K-S) es significativo y por ser menor a 0.05 no presenta distribución normal, por ende se resuelve utilizar una prueba estadística no paramétrica.

TABLA 6.3			
DATOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	5.68	11.53	5.85
DESVIACIÓN	1.916	2.007	2.574
VARIANZA	3.671	4.027	6.628
Z (K-S)	0.224	0.21	0.153
P VALOR	0.000	0.000	0.000

Fuente: Resultante del análisis de estadísticos descriptivos de frecuencia y prueba Z (K-S) de una muestra con el software estadístico SPSS (V25).

Pasos para la significancia estadística:

A continuación se describen y detallan cada uno de los pasos utilizados para determinar la significancia estadística.

Paso uno:

Se procede a realizar el planteamiento de las hipótesis nula y alterna, describiéndose de la siguiente manera.

Hipótesis nula (H0):

La aplicación de juegos cooperativos no influye en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.

Hipótesis alterna (H1):

La aplicación de juegos cooperativos influye en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.

Paso dos:

Se procede a establecer el nivel de significancia (alfa) con un valor del 5%, que es igual al valor de 0.05.

Paso tres:

Se procede a elegir el estadístico de prueba, teniendo en cuenta que se resolvió utilizar una prueba estadística no paramétrica, se determina elegir la prueba de rangos de WILCOXON.

TABLA 6.4			
DATOS	N	RANGO PROMEDIO	RANGO SUMA
RANGOS NEGATIVOS	3	4.00	12.00
RANGOS POSITIVOS	78	42.42	3309.00
EMPATES	0		
TOTAL	81		
VALOR DE W			-7.782
VALOR DE P			0.000

Fuente: Resultante del análisis estadístico de prueba no paramétrica de rangos de WILCOXON con el software estadístico SPSS (V25).

Paso cuatro:

Se procede a interpretar una de las hipótesis, debido a que el P valor es menor a 0.05 se resuelve dar como respuesta la hipótesis alterna (H1).

Hipótesis alterna (H1):

La aplicación de juegos cooperativos influye en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.

Con una probabilidad de error de 7.12 E-15.

6.2 Contrastación de los resultados con otros estudios similares

A continuación se realiza y describe la contrastación y demostración de los resultados obtenidos con otros estudios similares tomados como antecedentes de investigación.

Hipótesis alterna (H1):

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis alterna que establece que la aplicación de juegos cooperativos influye en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.

Los resultados obtenidos en el presente estudio de investigación contrastan y demuestran que de un total de 81 alumnos pertenecientes al cuarto grado de educación primaria de ambos sexos y de entre 09 a 10 años de edad, antes de la aplicación de juegos cooperativos, 44 alumnos presentan un nivel de habilidades sociales bajo con un 54.3%, 33 alumnos presentan un nivel de habilidades sociales medio con un 40.7% y 4 alumnos presentan un nivel de habilidades sociales alto con un 5.0%, así mismo después de la aplicación de juegos cooperativos, 3 alumnos presentan un nivel de habilidades sociales bajo con un 3.7%, 12 alumnos presentan un nivel de habilidades sociales medio con un 14.8% y 66 alumnos presentan un nivel de habilidades sociales alto con un 81.5%, pudiéndose apreciar así una reducción de 41 alumnos que presentan un nivel de habilidades sociales bajo con un 50.6%, una reducción de 21 alumnos que presentan un nivel de habilidades sociales medio con un 25.9% y un aumento de 62 alumnos que presentan un nivel de habilidades sociales alto con un 76.5%.

Por tanto, se resuelve interpretar que los juegos cooperativos influyen positivamente en el desarrollo de habilidades sociales.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Carrillo (2015), España, en su estudio de investigación “Validación de un programa lúdico para mejorar las habilidades sociales en niños de 09 a 12 años”, quien señala que luego de la aplicación del programa (JAHSO), el desarrollo de las habilidades sociales era creciente y favorable, la autora señala que se detectó la disminución progresiva de la ansiedad en los alumnos así como el logro de comportamientos cada vez menos pasivos y agresivos, destacando de tal manera el desarrollo del comportamiento asertivo, finalmente se concluyó que el desarrollo de las habilidades sociales es posible a través de la intervención de actividades lúdicas así como de actividades educativas y de enseñanza aplicadas de manera directa, deliberada y sistemática.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Chavieri (2017), Perú, en su estudio de investigación “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”, quien afirma que la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales es de carácter positivo, con un nivel de correlación muy alto, además determinó que el grado de relación entre habilidades sociales y participación, así como el de cooperación y diversión es positivo, finalmente se concluyó que es vital estimular la socialización del niño, por lo cual se recomienda fomentar, mantener e impulsar programas y planes de mejora de las habilidades sociales a través de la participación en el juego cooperativo.

6.3 Responsabilidad ética

El presente estudio de investigación se realizó bajo la autorización, supervisión y revisión de la unidad de investigación y docencia.

Para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos e información se solicitó el permiso respectivo a las autoridades correspondientes de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri.

La información obtenida a través de los instrumentos de recojo de datos e información solo fue conocida y verificada por el autor e investigador del presente estudio de investigación y fue utilizada exclusivamente para la investigación académica, asignando un código de identificación (ID) a cada participante o alumno, protegiendo así sus datos personales.

CONCLUSIONES

- a) La adecuada aplicación de juegos cooperativos influye significativa y positivamente en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos pertenecientes al cuarto grado de educación primaria, pasando de un nivel de desarrollo de habilidades sociales bajo a un nivel alto.

- b) El nivel de desarrollo de habilidades sociales, antes de la aplicación de juegos cooperativos, en los alumnos pertenecientes al cuarto grado de educación primaria era bajo con un 54.3% (44).

- c) El nivel de desarrollo de habilidades sociales, después de la aplicación de juegos cooperativos, en los alumnos pertenecientes al cuarto grado de educación primaria era alto con un 81.5% (66).

- d) Los beneficios de la aplicación de juegos cooperativos a los alumnos pertenecientes al cuarto grado de educación primaria, fueron diversos, considerando un notable aumento en cuanto al nivel de desarrollo de habilidades sociales, al nivel de cooperación en trabajos de equipo, aceptación de reglas y normas y socialización en sus relaciones interpersonales.

RECOMENDACIONES

- a) A los docentes, considerar la aplicación de juegos cooperativos en sus respectivas clases y horas pedagógicas, como herramienta para el desarrollo de habilidades sociales y cooperativas de los alumnos.

- b) A los docentes, realizar sesiones de juegos cooperativos de manera continua, para estimular el desarrollo de habilidades sociales y cooperativas de los alumnos, como por ejemplo los utilizados en el presente estudio de investigación.

- c) A los docentes, fortalecer el aspecto emocional de los alumnos, motivándolos a participar en actividades cooperativas con diferentes reconocimientos y beneficios académicos pues el área curricular de educación física no solo debe buscar desarrollar los aspectos físicos, sino también los aspectos emocionales, personales y humanísticos.

- d) A los directivos, fomentar, estimular y monitorear periódicamente la puesta en práctica de juegos cooperativos y actividades cooperativas por parte de los docentes, ayudándolos a relacionarse de manera real con sus educandos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Flores Mamani E, Garcia Tejada M, Calsina Ponce W, Yapuchura Sayco A. LAS HABILIDADES SOCIALES Y LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO. Comuniación. 2016; VII(2).
2. Organización Mundial de la Salud. Organización Mundial de la Salud. [Online]; 2016. Acceso 17 de Febrero de 2019. Disponible en: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>.
3. Organización Mundial de la Salud. Organización Mundial de la Salud. [Online]; 2016. Acceso 17 de Febrero de 2019. Disponible en: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>.
4. Latinamerican Post. Latinamerican Post. [Online]; 2018. Acceso 17 de Febrero de 2019. Disponible en: <https://latinamericanpost.com/es/24049-las-alarmanes-cifras-de-bullying-en-america-latina-y-el-caribe>.
5. Tuz Miranda M. Dificultad de la socialización en niños de educación preescolar en colaboración de tareas compartidas. Tesis de licenciatura. Yucatán: Universidad Pedagógica Nacional, Departamento de educación.
6. León Martínez Á, Botina Naranjo J. Juego, interactúo y aprendo: desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado. Tesis de maestría. Bogotá: Universidad Libre, Departamento de educación.
7. Antón Garrido R. La inteligencia emocional a través del aprendizaje cooperativo en las clases de educación física. Trabajo de fin de maestría. Oviedo: Universidad de Oviedo, Departamento de educación.
8. Carrillo Guerrero G. Valiación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años. Tesis doctoral. Granada: Universidad de Granada, Departamento de psicología.
9. Martínez Tamara G. Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial. Tesis de licenciatura. Buenos Aires: Universidad Abierta Interamericana, Departamento de educación.

10. Llanos Baldivieso, Claudia. Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales. Tesis doctoral. Granada: Universidad de Granada, DEpartamento de psicología.
11. Chiaveri Salazar M. Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Tesis de maestría. Lima: Universidad César Vallejo, Departamento de educación.
12. Angeles Yépez C. Programa de regulación emocional mediante actividades de movimiento para niños de 4 años. Tesis de licenciatura. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Departamento de educación.
13. Cornejo Ravines M. Las habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa 5186 República de Japón, UGEL 04 - Puente Piedra - 2015. Tesis de licenciatura. Lima: Universidad César Vallejo, Departamento de educación.
14. Camacho Medina L. El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis de licenciatura. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Departamento de educación.
15. Ballena Gómez C. Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la RED Nº 4 DEL DISTRITO CALLAO. Tesis de maestría. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola, Departamento de educación.
16. Biografías y vidas. Biografías y vidas. [Online]; 2018. Acceso 23 de Agosto de 2018. Disponible en: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/w/wallon.htm>.
17. Mérida Infante S. La presencia del juego en los materiales didácticos y en la enseñanza de las ciencias sociales. Trabajo de fin de grado. Valladolid: Universidad de Valladolid, Departamento de educación.
18. Bruner J. Juego, pensamiento y lenguaje. Infancia: educar de 0 a 6 años. 2003; I(78).
19. Mérida Infante S. La presencia del juego en los materiales didácticos y en la enseñanza de las ciencias sociales. Trabajo de fin de grado. Valladolid: Universidad de Valladolid, Departamento de educación.
20. Gómez Lorente J, Carrasco Bellido D, Carrasco Bellido D. Universidad Politécnica de Madrid. [Online].; 2015. Acceso 24 de Agosto de 2018. Disponible en: <http://futbolcarrasco.com/wp-content/uploads/2014/08/futbolcarrascoinef1curso5.pdf>.

21. Triglia A. Psicología y Mente. [Online]; 2015. Acceso 22 de Agosto de 2018.
Disponible en: <https://psicologiaymente.com/social/bandura-teoria-aprendizaje-cognitivo-social>.
22. Sánchez Seisdedos P. Cognifinit. [Online]; 2017. Acceso 22 de Agosto de 2018.
Disponible en: <https://blog.cognifit.com/es/albert-bandura-teoria-de-aprendizaje-social-timplicaciones-educativas>.
23. Actualidad en Psicología. Actualidad en Psicología. [Online]; 2018. Acceso 22 de Agosto de 2018. Disponible en: <https://www.actualidadenpsicologia.com/bandura-teoria-aprendizaje-social>.
24. Biografías y vidas. Biografías y vidas. [Online]; 2018. Acceso 22 de Agosto de 2018.
Disponible en: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/e/erikson.htm>.
25. Hernandez Cedeño A. Medium. [Online]; 2015. Acceso 22 de Agosto de 2018.
Disponible en: <https://medium.com/psicopatología-del-desarrollo-infantil-2018-2/teoría-del-desarrollo-psicosocial-de-erikson-979ada55bed2>.
26. Regader B. Psicología y Mente. [Online]; 2014. Acceso 22 de Agosto de 2018.
Disponible en: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>.
27. Bordignon N. El desarrollo psicosocial de Erik Erikson. Revista lasallista de investigación. 2006; II(2).
28. Ruiz Omeñaca J. Revista digital ef deportes. [Online]; 2008. Acceso 26 de Agosto de 2018. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>.
29. Johnson D. Student - student interaction: the neglected variable in education. Educational Researcher. 1981; I(10).
30. Pallares M. Técnicas de grupo para educadores. Primera ed. ICCE P, editor. Madrid: Publicaciones ICCE; 1978.
31. Ruiz Omeñaca J. Revista digital ef deportes. [Online]; 2009. Acceso 26 de Agosto de 2018. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>.

32. Omeñaca Cilla R, Ruiz Omeñaca J. Juegos cooperativos y educación física. En Omeñaca Cilla R, Ruiz Omeñaca J. Juegos cooperativos y educación física. Barcelona: Paidotribo; 2007. p. 46-48.
33. Herrador Sánchez J. 101 Juegos cooperativos Sevilla: Wanceulen; 2015.
34. Sánchez Cuevas G. La mente es maravillosa. [Online]; 2012. Acceso 27 de Agosto de 2018. Disponible en: <https://lamenteesmaravillosa.com/que-son-las-habilidades-sociales/>.
35. Deming D. The Harvard Gazette. [Online]; 2017. Acceso 27 de Agosto de 2018. Disponible en: <https://news.harvard.edu/gazette/story/2017/10/social-skills-increasingly-valuable-to-employers-harvard-economist-finds>.
36. Sánchez Cuevas G. La mente es maravillosa. [Online]; 2012. Acceso 27 de Agosto de 2018. Disponible en: <https://lamenteesmaravillosa.com/que-son-las-habilidades-sociales>.
37. Pérez J, Merino M. Definición. [Online]; 2008. Acceso 19 de Setiembre de 2018. Disponible en: <https://definicion.de/juego>.
38. Pérez J, Merino M. Definición. [Online]; 2014. Acceso 19 de Setiembre de 2018. Disponible en: <https://definicion.de/participacion>.
39. Pérez J, Merino M. Definición. [Online]; 2012. Acceso 18 de Setiembre de 2018. Disponible en: <https://definicion.de/socializacion>.
40. Pérez J, Merino M. Definición. [Online]; 2011. Acceso 19 de Setiembre de 2018. Disponible en: <https://definicion.de/integracion>.
41. Giraldo J. Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen. Primera ed. Océano , editor. Madrid: Océano; 2005.
42. Torres T. Habilidades sociales: manejo de los problemas de conducta social en el hogar y las escuelas..
43. Hernández Sampieri R, Fernández Collado C, Baptista Lucio P. Metodología de la investigación. Cuarta ed. Del bosque Alayón R, editor. Ciudad de México: McGrawHill; 2006.
44. Hernández Sampieri R. Metodología de la investigación. Sexta ed. Education MGH, editor. México: Mc Graw Hill Education; 2014.

45. Regader B. Psicología y Mente. [Online]; 2014. Acceso 22 de Agosto de 2018. Disponible en: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>.
46. Regader B. Psicología y Mente. [Online]; 2014. Acceso 22 de Agosto de 2018. Disponible en: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>.
47. Johnson D. Student - student interaction: the neglected variable in education. Educational Researcher. 1981; 1(10).
48. Ruiz Omeñaca J. Revista digital ef deportes. [Online]; 2008. Acceso 26 de Agosto de 2018. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>.
49. Ruiz Omeñaca J. Revista digital ef deportes. [Online]; 2008. Acceso 26 de Agosto de 2018. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>.
50. Omeñaca Cilla R, Ruiz Omeñaca J. Juegos cooperativos y educación física. En Omeñaca Cilla R, Ruiz Omeñaca J. Juegos cooperativos y educación física. Barcelona: Editorial Paidotribo; 2007. p. 47-48.
51. Herrador Sánchez J. 101 juegos cooperativos Sevilla: Wanceulen; 2015.
52. Sánchez Cuevas G. La mente es maravillosa. [Online]; 2012. Acceso 27 de Agosto de 2018. Disponible en: <https://lamenteesmaravillosa.com/que-son-las-habilidades-sociales/>.
53. Deming D. The Harvard Gazette. [Online]; 2017. Acceso 27 de Agosto de 2018. Disponible en: <https://news.harvard.edu/gazette/story/2017/10/social-skills-increasingly-valuable-to-employers-harvard-economist-finds>.
54. Sánchez Cuevas G. La mente es maravillosa. [Online]; 2012. Acceso 27 de Agosto de 2018. Disponible en: <https://lamenteesmaravillosa.com/que-son-las-habilidades-sociales>.
55. Real Academia Española. Real Academia Española. [Online]; 2017. Acceso 27 de Agosto de 2018. Disponible en: <http://www.rae.es>.
56. Diccionario de la lengua española. Diccionario de la lengua española. [Online]; 2017. Acceso 27 de Agosto de 2018. Disponible en: <http://dle.rae.es/index.html>.

57. Concepto definición. Concepto definición. [Online]; 2016. Acceso 10 de Setiembre de 2018. Disponible en: <https://conceptodefinicion.de/juegos-cooperativos>.
58. Diccionario fácil. Diccionario fácil. [Online]; 2018. Acceso 10 de Setiembre de 2018. Disponible en: <http://diccionariofacil.org>.
59. Pérez J, Gardey A. Definición. [Online]; 2012. Acceso 18 de Setiembre de 2018. Disponible en: <https://definicion.de/empatia>.
60. Pérez J, Gardey A. Definición. [Online]; 2018. Acceso 19 de Setiembre de 2018. Disponible en: <https://definicion.de/cooperacion>.
61. Concepto definición. Concepto definición. [Online]; 2016. Acceso 10 de Setiembre de 2018. Disponible en: <https://conceptodefinicion.de/juegos-cooperativos>.
62. Diccionario fácil. Diccionario fácil. [Online]; 2018. Acceso 10 de Setiembre de 2018. Disponible en: <http://diccionariofacil.org>.
63. Pérez J, Gardey A. Definición. [Online]; 2018. Acceso 19 de Setiembre de 2018. Disponible en: <https://definicion.de/norma>.
64. Pérez J, Merino M. Definición. [Online]; 2008. Acceso 19 de Setiembre de 2018. Disponible en: <https://definicion.de/comunicacion>.
65. Ruiz Omeñaca J. Revista digital ef deportes. [Online]; 2018. Acceso 26 de Agosto de 2018. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>.
66. Chiaveri Salazar M. Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la institución educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Tesis de maestría. Lima: Universidad César Vallejo, Departamento de educación.
67. Cornejo Ravines M. Las habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la institución educativa 5186 República de Japón, UGEL 04 - Puente Piedra - 2015. Tesis de licenciatura. Lima: Universidad César Vallejo, Departamento de educación.

ANEXOS

ANEXO N° 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿En qué medida la aplicación de juegos cooperativos influye en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018, antes de la aplicación de juegos cooperativos?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018, después de la aplicación de juegos cooperativos?</p> <p>¿Cuáles son los beneficios de la aplicación de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Identificar en qué medida la aplicación de juegos cooperativos influye en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>a) Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018, antes de la aplicación de juegos cooperativos.</p> <p>b) Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018, después de la aplicación de juegos cooperativos.</p> <p>c) Identificar los beneficios de la aplicación de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.</p>	<p>HIPÓTESIS</p> <p>La aplicación de juegos cooperativos influye en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juegos cooperativos.</p> <p>Dimensión: Reglas y normas.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Habilidades sociales.</p> <p>Dimensiones: Empatía. Comunicación.</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Cualitativa.</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Pre experimental.</p> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p> <p>Población: 102 alumnos. Muestra: 81 alumnos.</p>

ANEXO N° 02

GUÍA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

IE: HERMANOS RAFEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI

II. INSTRUCCIONES

La presente guía de observación es de carácter anónimo y está dirigida a identificar las características de cada alumno en las clases de educación física, por ello se le solicita leer detenidamente y responder a cada pregunta, luego marcar con un aspa (X) la opción que corresponda a cada uno de ellos, agradezco su apoyo y colaboración.

N	PREGUNTA	SI	NO
01	¿Le gusta participar en actividades lúdicas?		
02	¿Evade las reglas en actividades lúdicas?		
03	¿Colabora para el logro de metas en actividades lúdicas?		
04	¿Se relaciona con facilidad con sus compañeros al participar en algún juego?		
05	¿Prefiere que sus compañeros realicen el mayor esfuerzo durante algún juego?		
06	¿Asume una actitud positiva con sus compañeros cuando pierde algún juego?		
07	¿Motiva a sus compañeros para lograr buenos resultados en juegos de equipo?		
08	¿Muestra indiferencia ante las dificultades de sus compañeros en juegos de equipo?		
09	¿Representa un apoyo para sus compañeros en el desarrollo de juegos de equipo?		

Fuente: Instrumento guía de observación de juegos cooperativos.

HIDALGO SÁNCHEZ POOL RICHARD, 2018.

ANEXO N° 03

ENCUESTA

I. DATOS INFORMATIVOS

IE: HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI

II. INSTRUCCIONES

La presente encuesta es de carácter anónimo y está dirigida a obtener datos reales sobre el nivel de desarrollo de habilidades sociales que posee, por ello se le solicita leer detenidamente y responder a cada pregunta, luego marcar con un aspa (X) la opción con la cual se identifique, agradezco su apoyo y colaboración.

N	PREGUNTA	SI	NO
01	¿Te motiva ayudar a tus compañeros de equipo?		
02	¿Apoyas a tus compañeros de equipo cuando tienen dificultades?		
03	¿Compartes la alegría de tus compañeros de equipo?		
04	¿Escuchas con atención a tus compañeros?		
05	¿Sueles ignorar las sugerencias de tus compañeros?		
06	¿Tratas con simpatía a tus compañeros?		
07	¿Respetas la decisión de tus compañeros aunque no estés de acuerdo?		
08	¿Eres indiferente con tus compañeros?		
09	¿Dejas que todos tus compañeros opinen cuando deben tomar decisiones?		
10	¿Aceptas las recomendaciones o críticas de tus compañeros?		
11	¿Le das ánimo a tus compañeros?		
12	¿Te muestras abierto y atento a las opiniones de tus compañeros?		
13	¿Comprendes y respetas las diferentes ideas de tus compañeros?		
14	¿Coordinas con tus compañeros para tener mejores resultados?		
15	¿Escuchas y aceptas las opiniones de tus compañeros?		

Fuente: Instrumento encuesta de habilidades sociales.

HIDALGO SÁNCHEZ POOL RICHARD, 2018.

ANEXO Nº 04

VALIDEZ DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

Para determinar la validez del instrumento de investigación guía de investigación, se utilizó el método de validez de prueba binomial.

VALIDEZ PRUEBA BINOMIAL										
I	J01	J02	J03	J04	J05	J06	J07	J08	T	P
I01	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I02	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I03	1	0	1	1	1	1	1	1	7	0.031
I04	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I05	1	1	1	0	1	1	1	1	7	0.031
I06	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I07	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I08	1	0	1	1	1	1	1	1	7	0.031
I09	1	1	1	1	1	1	1	0	7	0.031

ΣP	0.145
NI	9
DV	0.016
TA	68
TD	4
B	94.4%
NIVEL EXCELENTE	

ANEXO Nº 05

VALIDEZ DE LA ENCUESTA

Para determinar la validez del instrumento de investigación encuesta, se utilizó el método de validez de prueba binomial.

VALIDEZ PRUEBA BINOMIAL										
I	J01	J02	J03	J04	J05	J06	J07	J08	T	P
I01	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I02	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I03	0	1	1	1	1	1	1	1	7	0.031
I04	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I05	1	1	1	0	1	1	1	1	7	0.031
I06	1	0	1	1	1	1	1	1	7	0.031
I07	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I08	1	1	1	1	1	1	0	1	7	0.031
I09	1	1	1	1	1	1	1	0	7	0.031
I10	1	1	1	1	0	1	1	1	7	0.031
I11	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I12	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I13	1	1	1	1	1	0	1	1	7	0.031
I14	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004
I15	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0.004

ΣP	0.25
NI	15
DV	0.017
TA	113
TD	7
B	94.2%
NIVEL EXCELENTE	

ANEXO Nº 06

CONFIABILIDAD DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

Para determinar nivel de confiabilidad del instrumento de investigación guía de observación, se utilizó la fórmula del método de confiabilidad de KUDER RICHARDSON KR20.

Formula:

$$KR20 = \frac{K}{K - 1} \left[\frac{VT - \sum PQ}{VT} \right]$$

Dónde:

KR20: Valor de confiabilidad.

K: Número de ítems del instrumento.

P: Respuestas afirmativas.

Q: Respuestas negativas.

VT: Varianza total del instrumento.

Reemplazando:

$$KR20 = \frac{9}{9 - 1} \left[\frac{8.57 - 1.56}{8.57} \right] = 0.92 \text{ (nivel excelente).}$$

ANEXO N° 07

CONFIABILIDAD DE LA ENCUESTA

Para determinar nivel de confiabilidad del instrumento de investigación encuesta, se utilizó la fórmula del método de confiabilidad de KUDER RICHARDSON KR20.

Formula:

$$KR20 = \frac{K}{K - 1} \left[\frac{VT - \sum PQ}{VT} \right]$$

Dónde:

KR20: Valor de confiabilidad.

K: Número de ítems del instrumento.

P: Respuestas afirmativas.

Q: Respuestas negativas.

VT: Varianza total del instrumento.

Reemplazando:

$$KR20 = \frac{15}{15 - 1} \left[\frac{17.27 - 2.17}{17.27} \right] = 0.94 \text{ (nivel excelente).}$$

ANEXO N° 08

SOLICITUD DE PERMISO

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

CALLAO, JULIO 2018

DRA. SILVIA GUADALUPE SÁNCHEZ D'ARRIGO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI

De mi mayor consideración.

Solicito permiso para ejecutar estudio de investigación.

Es grato dirigirme a usted para saludarla cordialmente y a la vez solicitar el permiso correspondiente para poder ejecutar el estudio de investigación titulado “Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018”. El cual consta de dos instrumentos de recolección de datos e información acerca nivel de desarrollo de habilidades sociales y beneficios de la aplicación de juegos cooperativos, la información obtenida a través de dichos instrumentos solo será conocida y verificada por el autor e investigador y utilizada exclusivamente para la investigación académica, asignando una etiqueta como ID a cada participante, protegiendo así sus datos.

Atte.

POOL RICHARD HIDALGO SÁNCHEZ

BACHILLER EN EDUCACIÓN FÍSICA

ANEXO N° 09

BASE DE DATOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN ANTES DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS

Base de datos del instrumento guía de observación correspondiente a la variable juegos cooperativos, antes de la aplicación de juegos cooperativos, con un total de nueve ítems y ochenta y un alumnos.

ANTES DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS										
A	I01	I02	I03	I04	I05	I06	I07	I08	I09	T
A01	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3
A02	1	0	1	0	0	1	0	1	0	4
A03	1	0	0	1	0	1	0	0	0	3
A04	1	0	1	0	0	0	1	0	1	4
A05	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2
A06	1	1	0	1	0	0	0	0	0	3
A07	1	0	0	1	0	0	0	1	0	3
A08	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3
A09	1	0	0	0	1	1	1	0	1	5
A10	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2
A11	0	1	1	0	0	0	1	0	0	3
A12	1	0	0	1	0	0	0	1	0	3
A13	0	1	0	1	0	0	0	0	1	3
A14	1	0	1	0	0	1	1	0	0	4
A15	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4
A16	0	1	1	0	0	0	1	0	1	4
A17	0	1	0	1	0	0	0	1	0	3
A18	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7
A19	1	0	0	0	0	1	0	1	1	4
A20	1	0	1	1	0	0	0	0	0	3
A21	1	0	0	1	0	1	0	1	1	5
A22	1	0	0	0	1	1	0	0	0	3

A23	0	0	1	0	0	0	1	0	1	3
A24	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2
A25	0	0	1	0	1	1	0	1	0	4
A26	0	1	1	0	0	1	0	0	0	3
A27	1	0	0	0	1	1	1	0	0	4
A28	1	1	1	1	0	0	0	0	0	4
A29	1	0	0	1	0	0	0	1	1	4
A30	1	0	1	0	0	1	0	1	0	4
A31	1	1	1	1	0	1	0	0	1	6
A32	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
A33	0	1	0	1	0	0	0	0	1	3
A34	1	1	1	1	0	0	0	0	0	4
A35	0	1	0	0	0	1	0	0	1	3
A36	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7
A37	1	0	1	0	0	1	0	1	0	4
A38	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3
A39	0	1	1	1	0	1	0	0	1	5
A40	1	0	0	0	1	0	1	0	0	3
A41	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2
A42	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
A43	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2
A44	1	0	0	1	0	0	1	0	1	4
A45	0	1	0	1	0	1	0	0	1	4
A46	0	0	0	1	1	0	0	1	1	4
A47	0	0	1	0	0	0	1	0	1	3
A48	0	1	0	0	0	0	1	0	1	3
A49	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2
A50	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
A51	0	0	1	0	0	1	0	0	1	3
A52	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3
A53	0	1	0	0	1	0	0	1	0	3
A54	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2
A55	0	1	1	1	1	0	0	0	1	5
A56	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
A57	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3
A58	1	1	0	0	0	0	1	0	0	3

A59	1	0	0	1	0	1	0	0	0	3
A60	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7
A61	0	1	0	1	0	0	0	1	0	3
A62	0	0	0	1	0	1	1	0	1	4
A63	0	1	1	1	0	1	0	0	0	4
A64	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
A65	0	0	1	0	1	1	0	0	0	3
A66	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
A67	0	1	0	1	0	1	0	0	0	3
A68	0	1	0	0	0	0	1	1	1	4
A69	0	0	1	0	1	1	0	0	0	3
A70	0	1	1	1	0	0	0	0	1	4
A71	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7
A72	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
A73	1	0	1	1	0	0	0	0	0	3
A74	1	0	1	0	0	1	0	0	1	4
A75	1	0	0	1	0	1	0	1	1	5
A76	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3
A77	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3
A78	0	0	1	0	0	1	1	1	1	5
A79	1	1	0	0	0	0	0	1	0	3
A80	0	0	1	0	0	1	0	1	1	4
A81	0	0	1	0	1	0	0	1	0	3

VALORACIÓN			
NIVEL	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTO	7 - 9	4	4.9%
MEDIO	4 - 6	30	37.0%
BAJO	0 - 3	47	58.0%

ANEXO Nº 10

BASE DE DATOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS

Base de datos del instrumento guía de observación correspondiente a la variable juegos cooperativos, después de la aplicación de juegos cooperativos, con un total de nueve ítems y ochenta y un alumnos.

DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS										
A	I01	I02	I03	I04	I05	I06	I07	I08	I09	T
A01	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3
A02	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
A03	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6
A04	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
A05	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7
A06	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
A07	0	0	0	0	0	1	1	0	1	3
A08	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2
A09	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7
A10	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7
A11	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
A12	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6
A13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
A14	1	1	1	1	0	1	1	0	1	7
A15	1	1	0	1	1	1	1	0	0	6
A16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
A17	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6
A18	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7
A19	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
A20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
A21	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
A22	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8

A23	1	0	1	0	0	1	1	1	1	6
A24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
A25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
A26	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7
A27	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6
A28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
A29	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7
A30	1	0	1	0	0	1	1	1	1	6
A31	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
A32	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7
A33	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
A34	1	1	1	1	1	0	1	0	0	6
A35	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7
A36	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7
A37	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7
A38	1	1	1	1	0	1	1	0	0	6
A39	0	1	1	1	0	1	0	1	1	6
A40	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7
A41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
A42	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7
A43	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7
A44	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7
A45	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
A46	0	1	0	1	1	1	0	1	1	6
A47	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7
A48	1	1	0	1	0	0	1	0	1	5
A49	1	1	1	0	1	0	1	1	1	7
A50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
A51	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
A52	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
A53	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
A54	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
A55	1	1	1	1	1	0	0	0	1	6
A56	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7
A57	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7
A58	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8

A59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
A60	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7
A61	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
A62	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
A63	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7
A64	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
A65	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7
A66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
A67	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
A68	1	1	0	0	0	1	1	1	1	6
A69	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7
A70	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
A71	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7
A72	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6
A73	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
A74	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
A75	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7
A76	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7
A77	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
A78	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
A79	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7
A80	0	1	1	1	0	1	0	1	1	6
A81	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8

VALORACIÓN			
NIVEL	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTO	7 - 9	62	76.5%
MEDIO	4 - 6	16	19.8%
BAJO	0 - 3	3	3.7%

ANEXO Nº 11

BASE DE DATOS DE LA ENCUESTA ANTES DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS

Base de datos del instrumento encuesta correspondiente a la variable habilidades sociales, antes de la aplicación de juegos cooperativos, con un total de quince ítems y ochenta y un alumnos.

ANTES DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS																
A	I01	I02	I03	I04	I05	I06	I07	I08	I09	I10	I11	I12	I13	I14	I15	T
A01	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4
A02	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	5
A03	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	6
A04	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	5
A05	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5
A06	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5
A07	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6
A08	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	5
A09	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6
A10	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	7
A11	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	5
A12	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	6
A13	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5
A14	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	6
A15	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	6
A16	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	4
A17	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	5
A18	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
A19	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	7
A20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	9
A21	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	7
A22	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	5

A23	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	7
A24	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	6
A25	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	5
A26	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
A27	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	7
A28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	4
A29	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	8
A30	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	4
A31	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2
A32	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	5
A33	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	6
A34	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	3
A35	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4
A36	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
A37	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	6
A38	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	6
A39	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	4
A40	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	6
A41	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	5
A42	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	6
A43	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	6
A44	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	5
A45	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
A46	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	5
A47	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	7
A48	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	5
A49	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	5
A50	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	5
A51	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	5
A52	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	6
A53	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2
A54	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	6
A55	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4
A56	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	5
A57	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	6
A58	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	4

A59	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	6
A60	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11
A61	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	5
A62	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	8
A63	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	4
A64	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5
A65	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	4
A66	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	7
A67	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3
A68	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	6
A69	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	5
A70	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	6
A71	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	12
A72	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	5
A73	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	9
A74	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	7
A75	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	5
A76	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	9
A77	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	4
A78	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
A79	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	6
A80	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5
A81	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4

VALORACIÓN			
NIVEL	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTO	11 - 15	4	4.9%
MEDIO	6 - 10	33	40.7%
BAJO	0 - 5	44	54.3%

ANEXO Nº 12

BASE DE DATOS DE LA ENCUESTA DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS

Base de datos del instrumento encuesta correspondiente a la variable habilidades sociales, después de la aplicación de juegos cooperativos, con un total de quince ítems y ochenta y un alumnos.

DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS																
A	I01	I02	I03	I04	I05	I06	I07	I08	I09	I10	I11	I12	I13	I14	I15	T
A01	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	5
A02	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
A03	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13
A04	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
A05	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	13
A06	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	11
A07	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	5
A08	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4
A09	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	11
A10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14
A11	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12
A12	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	12
A13	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13
A14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13
A15	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
A16	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	11
A17	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12
A18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
A19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	12
A20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	12
A21	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12
A22	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	11

A23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
A24	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	10
A25	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	11
A26	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13
A27	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12
A28	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
A29	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12
A30	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
A31	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13
A32	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12
A33	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12
A34	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	11
A35	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	10
A36	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
A37	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12
A38	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	11
A39	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	9
A40	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	9
A41	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	9
A42	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12
A43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	11
A44	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	12
A45	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9
A46	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12
A47	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	8
A48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	12
A49	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	11
A50	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	11
A51	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	11
A52	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
A53	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	11
A54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	13
A55	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12
A56	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
A57	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11
A58	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13

A59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
A60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	13
A61	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	9
A62	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
A63	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12
A64	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	9
A65	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11
A66	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
A67	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
A68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
A69	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	12
A70	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	11
A71	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	11
A72	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	10
A73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	13
A74	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	8
A75	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
A76	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12
A77	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
A78	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
A79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
A80	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
A81	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13

VALORACIÓN			
NIVEL	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTO	11 - 15	66	81.5%
MEDIO	6 - 10	12	14.8%
BAJO	0 - 5	3	3.7%

ANEXO Nº 13**RELACIÓN DE ALUMNOS 4 GRADO A**

RELACIÓN DE ALUMNOS DE 4 GRADO A			
N	DNI	APELLIDOS Y NOMBRES	SEXO
01	77448229	AGUILAR HUAMAN, MIGUEL ANGEL	M
02	70967205	AGUIRRE PEREZ, DAVID AARON	M
03	73165341	AGUIRRE POLO, SHANTALL ALEJANDRA	F
04	71682371	ANGASPILCO ATOCHE, MIGUEL DANIEL	M
05	71682365	ANGASPILCO ATOCHE, SARITA NOEMÍ	F
06	72822476	ANTEZANA ESPINOZA, MARIANA SANTUSA	F
07	72821977	ARAINDIA HERRERA, VANESA VIOLETA	F
08	72344466	ARRIETA BENITES, LUCIANO ADRIANO	M
09	72052851	ARRIETA PASTOR, KYARA ALEXSANDRA	F
10	72991578	BANATTE TORRES, AZUL ROMINA	F
11	71684975	BECERRA ARRIETA, MARYCIELO	F
12	61362220	BOBADILLA DIAZ, MATEO ALONSO	M
13	72598322	CAMPOS VARGAS, JONNY ARON	M
14	71369729	CARRILLO SALAS, PEDRO MAURO	M
15	72334521	CCOÑAS CHAPOÑAM, MELANI NICOLE	F
16	70693717	CERNA FLORES, LIVIA CESIBEL	F
17	72052195	FLORES GARCÍA, JOSÉ ALBERTO	M
18	61356056	GAVIDIA BONIFACIO, ARIANA LINZETH	F
19	71679649	GONZALES COLAN, BRYAN ADRIANO ANTONY	M
20	72983051	GONZALES VARA, ANDERSON RODOLFO	M
21	72341214	HUAMÁN CARRAZCO, PIERO ANDRÉ	M
22	72600575	HUAMÁN CHAHUAYA, JUAN DAVID	M
23	78099900	HUANAY VALVERDE, KIARA VICTORIA	F
24	72334861	LAURA ÑOPO, RISTOV HENNRY	M
25	72592558	MARINO VARGAS, EDUARDO SEBASTIÁN	M
26	72065357	MARTINEZ VALENCIA, WILLIAN JERAU	M
27	61483408	MEJÍA MAGALLANES, NAOMI SHAMTALL	F

ANEXO Nº 13**RELACIÓN DE ALUMNOS 4 GRADO B**

RELACIÓN DE ALUMNOS DE 4 GRADO B			
N	DNI	APELLIDOS Y NOMBRES	SEXO
01	61512916	ALDANA SANCHEZ, ALEXANDER ALFONZO	M
02	77510865	ALLCCARIMA RUMICHE, MILAGROS CELESTE	F
03	72591992	ANTON ISIDRO, SANTIAGO FELIPE	M
04	61462320	ATENCIA VILLAORDUÑA, ANGEL ALESANDRO	M
05	76709338	BAYONA MEZA, ANGELINA EVELYN	F
06	61426124	CASIMIRO VEGA, JEANPIER	M
07	61021945	CASTRO MERINO, LUIS FERNANDO	M
08	61216465	CUELLAR BLANCO, CARLOS ALDAIR DEL PIERO	M
09	71682191	FACHO FERRER, JOSÉ LLONAE	M
10	71669389	FALCON FERNANDEZ, NOEMÍ ADA	F
11	72588576	FALCON QUISPE, MAX ANDERSON	M
12	75044358	FRANKLIN MUCHA, DIEGO RIVALDO	M
13	72058012	GARCIA CASTILLO, ANGELA SILEM	F
14	71682541	GONZALES ATENCIA, JOSUE DAVID	M
15	77319291	GUZMAN CUSICUNA, MELANIE	F
16	72985484	JARA TOMASTO, ANA ISABEL	F
17	61534639	LOPEZ CHOTA, SHERTIN YSABEL	F
18	71354422	LOPEZ REDONDO, KENY ARTURO	M
19	61522582	MATIAS AGURTO, LEONARDO DAVID	M
20	62000587	MEGO GARCIA, YAHAIRA KRISTEL	F
21	72585188	MENDOZA SAAVEDRA, AZUMI FILIDA	F
22	73565190	OBANDO ROSALES, DAYRON	M
23	62015588	OROCHE PEREYRA, TAYRA DANUSKA	F
24	77518095	PACHAC HUAYTA, SAYUMI KASSANDRA	F
25	72825580	PADILLA MATA, ANDREA NATALY	F
26	61789666	RIECKHOF TUANAMA, MILAGROS SILVANA	F
27	71360730	RODRIGUEZ AGUILAR, JOSÉ FERNANDO	M

ANEXO Nº 13**RELACIÓN DE ALUMNOS 4 GRADO C**

RELACIÓN DE ALUMNOS DE 4 GRADO C			
N	DNI	APELLIDOS Y NOMBRES	SEXO
01	70487251	ATOCHE FLORES, DARWIN ALBERTO	M
02	73721887	BARRIENTOS MOLINA, MATEO	M
03	71355772	CARDENAS SALAZAR, JHEANPIER ALEXANDER	M
04	76105327	EUSEBIO CERNA, XIOMARA	F
05	71370200	FERNANDEZ MATOS, DAYANA NIKOLL	F
06	72599944	FLORES MORETO, EYDER LEONEL	M
07	62286132	GÓMEZ BAUTISTA, JHADIEL RICHARD	M
08	60356976	GÓMEZ ESPINOZA, SAYURI JULIA	F
09	77544754	IQUE SIMARRA, CHARTON GERSON	M
10	62050054	ISUIZA SINARAHUA, BRIGHITT NICOLE	F
11	73000026	LOAYZA CACERES, BRUNO MISIL	M
12	62504267	MAMANI ABAD, MAYELI	F
13	75631814	MARTINEZ COLAN, EDUARDO JOAN	M
14	74879533	MENDOZA BERNALES, JESUS MANUEL	M
15	76701727	MESONES SANTOS, MULLER WINSTON	M
16	73164922	MILLAN FLORES, DIEGO ANDRÉS	M
17	72992835	MORENO PINEDO, STIVEN FABIANO	M
18	71683471	OLAYA TELLO, ROBERTO CARLOS	M
19	60961643	PAREDES BARONA, JORGE LUIS	M
20	61412800	PEÑA REATEGUI, CLARITA MERCEDES	F
21	61486563	PRIETO GARCIA, JOSE ADRIAN	M
22	73166964	QUISPE CARLOS, ANGELO JAIME FRANKLIN	M
23	78493975	QUISPE VENTURA, BRITANI LUANA	F
24	77955650	RAMIREZ MARRUFO, CAMILA DEL ROCIO	F
25	90396245	RIVES PEREZ, EDDY	M
26	71190924	ROJAS PINO, MARILYN DAMARIS	F
27	61405905	SALAZAR SERNAQUE, KIARA ELIZABETH	F

ANEXO N° 14

LISTA DE JUEGOS COOPERATIVOS

JUEGOS COOPERATIVOS		
A continuación se presenta una selección de diez juegos cooperativos orientados a alumnos de etapa escolar, de ambos sexos y mayores de nueve años de edad, todos los juegos cooperativos presentados se destacan con un nivel de cooperación alto, así como estimulantes del desarrollo de habilidades sociales.		
NOMBRE	EDAD ORIENTADA	TIEMPO
El nombre con la cuerda.	09	30'
Correr y tocar.	09	30'
Fotografía instantánea.	09	30'
Carreras por parejas.	09	30'
Carreras de personas ciegas.	09	30'
Desplazar el cono.	09	30'
Filo con globo.	09	30'
Pasar por el aro.	09	30'
Balón con torre fuera del campo.	09	30'
Se resbala.	09	30'

Fuente: Juegos tradicionales modificados por el autor.

HIDALGO SÁNCHEZ POOL RICHARD, 2018.

EL NOMBRE CON LA CUERDA			
El objetivo del juego es estimular la socialización entre los alumnos, enfatizando en la comunicación y promoviendo la presentación de todos los participantes de una manera lúdica y divertida.			
Habilidades sociales	Cooperación	Edad orientada	09
Materiales	Cuerda o sogá	Tiempo	30'
Reglas y normas del juego cooperativo			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. 3. Respeto el turno de mis compañeros. 			
Orientación pedagógica			
<p>Dos alumnos sujetan una cuerda por los lados y la balancean suavemente de un lado a otro sin llegar a girarla totalmente, el resto de alumnos forman una columna y saltan uno a uno la cuerda.</p> <p>Cada vez que un alumno salta dice su nombre con voz fuerte y clara, después saltan dos alumnos a la vez agarrados de la mano y diciendo los dos nombres con fuerza.</p> <p>Podemos pedir que los alumnos realicen la actividad agarrándose de las manos y saltando juntos, en grupos de tres, cuatro, cinco o más personas e ir rotando a los alumnos que saltan y sostienen la cuerda.</p>			

CORRER Y TOCAR			
El objetivo del juego es generar mejor comunicación entre los alumnos, formando equipos de juego para incentivar la intervención y la cooperación de todos los participantes.			
Habilidades sociales	Cooperación	Edad orientada	09
Materiales	Ninguno	Tiempo	30'
Reglas y normas del juego cooperativo			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. 3. Mantengo el orden para evitar accidentes. 			
Orientación pedagógica			
<p>Los alumnos corren por todo el espacio de trabajo en parejas, agarrados de las manos y sin chocarse, en un momento dado el profesor les pide a todos que toquen:</p> <p>Madera, los alumnos van y tocan algún objeto de madera, siguen corriendo.</p> <p>Azul, los alumnos van y tocan algún objeto de color azul, siguen corriendo.</p> <p>Podemos pedir que los alumnos formen parejas, tríos o cuartetos, siempre agarrados de las manos; también podemos pedirles que toquen el hombro de otra persona, el pie de alguien más, una esquina, etc.</p>			

FOTOGRAFÍA INSTANTÁNEA			
El objetivo del juego es estimular el trabajo en equipo orientando la concentración de los alumnos hacia la priorización del logro a nivel de equipo y no del logro a nivel personal.			
Habilidades sociales	Cooperación	Edad orientada	09
Materiales	Ninguno	Tiempo	30'
Reglas y normas del juego cooperativo			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. 3. Mantengo el orden para evitar accidentes. 			
Orientación pedagógica			
<p>Primero todos los alumnos realizan una carrera de treinta metros, después repetimos la carrera indicando que el objetivo es llegar todos al mismo tiempo, para asegurarnos de que así sea cuando el profesor diga "foto" todos se quedarán congelados sobre la línea de llegada como una imagen fotográfica.</p> <p>Finalmente repetimos la actividad agarrados de las manos de manera que todos sin excepción lleguen exactamente al mismo tiempo.</p>			

CARRERAS POR PAREJAS			
El objetivo del juego es estimular la empatía en el trabajo en equipo, promoviendo una mejor comprensión, coordinación y socialización para el beneficio colectivo.			
Habilidades sociales	Cooperación	Edad orientada	09
Materiales	Ninguno	Tiempo	30'
Reglas y normas del juego cooperativo			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. 3. Mantengo el orden para evitar accidentes. 			
Orientación pedagógica			
<p>Formamos dos columnas, cada alumno hará pareja con el compañero de al lado, cada pareja correrá por un circuito, previamente diseñado por el profesor y todas las pajaras deberán estar agarradas de las manos.</p> <p>Repetimos el circuito, pero esta vez los alumnos van corriendo de espaldas o hacia atrás, pegando espalda con espalda y avanzando de forma lateral, o también avanzando una persona hacia adelante y la otra hacia atrás.</p>			

CARRERAS DE PERSONAS CIEGAS			
El objetivo del juego es priorizar el desarrollo de habilidades sociales, estimulando la empatía, la confianza, la cooperación y la comunicación entre los alumnos y sus respectivas parejas.			
Habilidades sociales	Cooperación	Edad orientada	09
Materiales	Pañuelos	Tiempo	30'
Reglas y normas del juego cooperativo			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. 3. Mantengo el orden para evitar accidentes. 			
Orientación pedagógica			
<p>Agrupamos a todos los alumnos en parejas, uno de los alumnos deberá taparse los ojos con un pañuelo y colocar sus manos en los hombros de su pareja, cada pareja deberá recorrer un circuito previamente diseñado por el profesor, luego se realiza el intercambio de papeles entre quien dirige y quien sigue. Podemos repetir el recorrido pero sin contacto físico, para lo cual quien dirige deberá ir diciendo el recorrido a su respectiva pareja.</p>			

DESPLAZAR EL CONO			
El objetivo del juego es reforzar el trabajo en equipo, estimular la cooperación, coordinación, comunicación y socialización en búsqueda del bien común y del éxito en equipo.			
Habilidades sociales	Cooperación	Edad orientada	09
Materiales	Cono y balón	Tiempo	30'
Reglas y normas del juego cooperativo			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. 3. Respeto el turno de mis compañeros. 			
Orientación pedagógica			
<p>Preparamos un espacio libre de ocho metros de largo y formamos equipos por parejas. Cada pareja deberá ubicar a un alumno en el punto de partida y al otro alumno en el punto de llegada, el objetivo será mover un cono ubicado en el punto de partida hasta el punto de llegada utilizando únicamente un balón el cual lanzará el integrante del punto de partida, el alumno del punto de llegada deberá recibir y devolver el balón a su compañero para que este continúe lanzando el balón al cono.</p>			

FILA CON GLOBO			
El objetivo del juego es priorizar el desarrollo de la comprensión, de la comunicación y de la cooperación entre todos los miembros del equipo para poder completar el objetivo en colectivo.			
Habilidades sociales	Cooperación	Edad orientada	09
Materiales	Globos y caja	Tiempo	30'
Reglas y normas del juego cooperativo			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. 3. Mantengo el orden para evitar accidentes. 			
Orientación pedagógica			
<p>Todos los alumnos forman una fila, con una distancia entre cada uno de ellos de dos metros.</p> <p>En un extremo de la fila de alumnos habrá una caja con globos inflados, en el otro extremo una caja vacía, el objetivo será pasar los globos de extremo a extremo golpeándolos con cualquier parte del cuerpo pero cada integrante solo podrá tocar cada globo una vez.</p>			

PASAR POR EL ARO			
El objetivo del juego es orientar la concentración de los alumnos de una manera positiva, priorizando el logro individual de los diferentes miembros del equipo, dejando atrás el pensamiento egocéntrico.			
Habilidades sociales	Cooperación	Edad orientada	09
Materiales	Aro de gimnasia	Tiempo	30'
Reglas y normas del juego cooperativo			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. 3. Mantengo el orden para evitar accidentes. 			
Orientación pedagógica			
<p>Situamos a todos los alumnos uno al lado del otro, agarrados de las manos y formando un círculo con un aro de gimnasia en el brazo de uno de ellos, cada alumno deberá intentar pasar su cuerpo por el aro sin soltar las manos de sus compañeros, dependiendo de la cantidad de alumnos el profesor pondrá un tiempo límite para que todo el grupo pase el aro de principio a fin.</p>			

BALÓN CON TORRE FUERA DEL CAMPO			
El objetivo del juego es incentivar la participación de todos los miembros del equipo, priorizando la comunicación, la coordinación y la comprensión entre los miembros para el bien común.			
Habilidades sociales	Cooperación	Edad orientada	09
Materiales	Balón y aro	Tiempo	30'
Reglas y normas del juego cooperativo			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. 3. Mantengo el orden para evitar accidentes. 			
Orientación pedagógica			
<p>Formamos dos equipos posicionados uno frente al otro en un campo deportivo, detrás de cada equipo se colocará un jugador del equipo contrario dentro de un aro o círculo trazado en el suelo.</p> <p>Cada equipo deberá hacer circular el balón por el campo hasta hacerlo llegar al compañero que está dentro del aro el cual deberá atraparlo sin salirse de sus límites; cada vez que el jugador coja el balón sumará un punto para su equipo.</p>			

SE RESBALA			
El objetivo del juego es promover el desarrollo de la cooperación entre los alumnos, dándole énfasis a la comunicación, comprensión y colaboración entre compañeros.			
Habilidades sociales	Cooperación	Edad orientada	09
Materiales	Globos	Tiempo	30'
Reglas y normas del juego cooperativo			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. 3. Mantengo el orden para evitar accidentes. 			
Orientación pedagógica			
<p>Todos los alumnos forman una fila, con una distancia entre cada uno de ellos de un metro.</p> <p>En un extremo de la fila de alumnos habrá una caja con globos llenos de agua, en el otro extremo una caja vacía, el objetivo será pasar la mayor cantidad de globos llenos de agua de extremo a extremo lanzándolos muy suavemente de compañero a compañero.</p>			