



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE
HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE
PRIMER GRADO DE LA I. E. S. ANDRÉS AVELINO
CÁCERES DE ZEPITA, PUNO 2019**

PRESENTADA POR

NESTOR QUIÑONEZ CHOQUECOTA

ASESOR

DR. JAVIER PEDRO FLORES AROCUTIPA

**PARA OPTAR GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y
TUTORÍA ESCOLAR**

MOQUEGUA – PERÚ

2021

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática	3
1.2. Definición del problema	7
1.3. Objetivo de investigación.....	8
1.4. Justificación e importancia de la investigación.	9
1.5. Variables operacionalización	15
1.6. Hipótesis de la investigación.....	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.....	20
2.2. Bases teóricas.....	26
2.2. Marco Conceptual	55

CAPÍTULO III

MÉTODO

3.1. Tipo de investigación	58
3.2. Diseño de investigación.....	59
3.3. Población y muestra.....	60
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	61
3.4. Técnica de procesamiento y análisis de datos	63

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1.	Descripción de resultados.....	66
4.2.	Análisis de normalidad.....	75
4.3.	Contrastación de hipótesis	77
4.4.	Discusión.....	98
	CONCLUSIONES.....	101
	RECOMENDACIONES.....	103
	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	104
	ANEXOS	108

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variable 1: Juegos cooperativos	15
Tabla 2. Juegos cooperativos: niveles y rango.....	16
Tabla 3. Variable 2 - Habilidades sociales.....	17
Tabla 4. Habilidades Sociales – Niveles y rango.....	18
Tabla 5. Distribución de estudiantes	60
Tabla 6. Escala y Valoración	62
Tabla 7. Base de datos PRETEST.....	64
Tabla 8. Base de datos POSTEST.....	65
Tabla 9. Niveles de habilidades sociales del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de ZEPITA.....	67
Tabla 10. Niveles de habilidades sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.....	69
Tabla 11. Niveles de habilidades sociales avanzadas del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.....	70
Tabla 12. Niveles de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.....	72
Tabla 13. Niveles de habilidades sociales alternativas a la agresión del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.....	74

Tabla 14. Prueba de normalidad.....	76
Tabla 15. Rangos del pretest del grupo experimental y del pretest del grupo control.	78
Tabla 16. Prueba U Mann-Whitney para el pretest del grupo experimental y pretest del grupo control.	78
Tabla 17. Rangos del postest del grupo experimental y del postest del grupo control	79
Tabla 18. Prueba U Mann-Whitney para el postest del grupo experimental y pretest del grupo control.	79
Tabla 19. Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales del pretest y postest del grupo experimental	80
Tabla 20. Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales del pretest y postest del grupo experimental.....	81
Tabla 21. Prueba de rangos de habilidades Sociales del pretest y postest del grupo control	82
Tabla 22. Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales del pretest y postest del grupo control.	82
Tabla 23. Rangos del postest del grupo experimental y del postest del grupo control	84
Tabla 24. Prueba U Mann-Whitney para el postest del grupo experimental y postest del grupo control.	84
Tabla 25. Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental	85
Tabla 26. Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental.	85

Tabla 27. Rangos del postest del grupo experimental y del postest del grupo control.	87
Tabla 28. Prueba U Mann-Whitney para el postest del grupo experimental y postest del grupo control.	87
Tabla 29. Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental	89
Tabla 30. Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental.	89
Tabla 31. Rangos del postest del grupo experimental y del postest del grupo control.	91
Tabla 32. Prueba U Mann-Whitney para el postest del grupo experimental y postest del grupo control	91
Tabla 33. Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental.	93
Tabla 34. Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental	93
Tabla 35. Rangos del postest del grupo experimental y del postest del grupo control	95
Tabla 36. Prueba U Mann-Whitney para el postest del grupo experimental y postest del grupo control	95
Tabla 37. Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental.	96
Tabla 38. Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental	97

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1. Niveles de habilidades sociales del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.....67
- Figura 2. Niveles de habilidades sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.....69
- Figura 3. Niveles de habilidades sociales avanzadas del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.....71
- Figura 4. Niveles de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.72
- Figura 5. Niveles de habilidades sociales alternativas a la agresión del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.....74

RESUMEN

La investigación plantea como objetivo: demostrar cómo los juegos cooperativos consolidan y desarrollan las habilidades sociales en los estudiantes de 1° grado de la Institución Educativa Secundaria Andrés Avelino Cáceres de Zepita. En cuanto a la metodología, la investigación es de tipo aplicado y experimental con un grupo control y otro grupo experimental. La población estuvo conformada por 519 estudiantes, mientras que la muestra estuvo conformada por 38 estudiantes. Las técnicas utilizadas fueron la evaluación y la observación, mientras que los instrumentos fueron dos cuestionarios. El diseño estadístico fue la Z calculada para determinar la diferencia entre grupos. Se llegó a la siguiente conclusión: existe una diferencia altamente significativa en los resultados correspondientes a los dos grupos en la prueba de salida o post test. Asimismo, el desarrollo o ejecución de los juegos cooperativos ha mejorado de manera significativa las habilidades sociales de los estudiantes de primer año de la Institución de Educación secundaria Andrés Avelino Cáceres de Zepita, así ha quedado demostrado con el desarrollo de la prueba U del Post test (valor de $p < 0,05$). El grado o nivel de habilidades sociales de los estudiantes de primer año de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita, con la aplicación del juego cooperativo, fue bajo en el pre-test y alto en el post-test.

Palabras clave: Diversión, emoción, habilidades sociales, juegos cooperativos, participación.

ABSTRACT

The research aims to demonstrate how cooperative games consolidate and develop social skills in 1st grade students at the Andrés Avelino Cáceres de Zepita Secondary Educational Institution. Regarding the methodology, the research is applied and experimental with a control group and another experimental group. The population consisted of 519 students, while the sample consisted of 38 students. The techniques used were evaluation and observation, while the instruments were two questionnaires. The statistical design was the Z calculated to determine the difference between groups. The following conclusion was reached: there is a highly significant difference in the results corresponding to the two groups in the exit test or post test. Likewise, the development or execution of cooperative games has significantly improved the social skills of first-year students at the Andrés Avelino Cáceres de Zepita Secondary Education Institution, as has been demonstrated with the development of the U test of the Post test (p value <0.05). The grade or level of social skills of IES freshmen. Andrés Avelino Cáceres de Zepita, with the application of cooperative play, was low in the pre-test and high in the post-test.

Keywords: Fun, excitement, social skills, cooperative games, participation.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática

La finalidad de esta investigación es producir métodos y estrategias apropiadas y esenciales a través de juegos cooperativos para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes. Por tal motivo, se propuso desarrollar talleres de juegos cooperativos en los alumnos de primer año de la Institución Educativa Secundaria Andrés Avelino Cáceres en Zepita - Puno. Es decir, se pretende demostrar que los talleres de juego cooperativo consiguen desarrollar habilidades sociales (básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, las emociones, las opiniones y las habilidades sociales como alternativas para afrontar todo tipo de agresiones).

Al respecto, Caballo (1993) señala que las habilidades sociales constituyen “acciones, tareas y actividades a través de las que una persona manifiesta sus sentimientos, pensamientos, ideas, opiniones, actitudes, anhelos con otras personas según la situación” (p. 36). Esta relación con otras personas es de habilidades sociales, que no contiene monotonía, sino es un ejercicio de

interrelación, comunicación e intercambio de experiencias mediante el respeto de comportamientos de los demás y con frecuencia suele resolver problemas reales de la situación planteada, minimizando la probabilidad de problemas que pudieran acontecer en el futuro inmediato o mediato.

Las acciones a las que alude Caballo (1993), no son sólo externas al ser humano, sino internas, a nivel del pensamiento, el sentimiento, la emoción, la pasión, la afectividad que se despliega en torno a una gama de posibilidades sociales de un entorno académico.

A nivel internacional, en los currículos escolares de los países democráticos se ha trascendido la construcción y fortalecimiento de las habilidades sociales; el problema es que se encuentran sólo en el plano teórico y no se ha puesto en práctica, porque las capacidades horizontales se han dejado de lado, como el valor del compañerismo y asistencia mutua. Este problema se puede revertir cultivando estrictamente las habilidades transversales considerando los valores sociales y fortaleciendo la comunicación, el trabajo en equipo, la asistencia mutua, el intercambio de conocimientos y el intercambio de experiencias. En este caso, los estudiantes estarán preparados para asumir roles en un futuro próximo, liderando tareas, cargos y responsabilidades en beneficio de la sociedad. Además de predicar con el ejemplo y mostrar empatía a sus compañeros.

Roca (2014) manifiesta que las habilidades sociales no son solo hábitos aprendidos y comportamientos observados, sino también un conjunto de pensamientos y emociones que contribuyen al desarrollo de relaciones interpersonales que se basan en la búsqueda del egoísmo sin desconocer los

sentimientos, pensamientos y derechos de los demás. De esta manera, puede encontrar soluciones efectivas para ambas partes en caso de conflicto.

Montoya (2009), señala que “mediante una decisión inmediata en relación al desarrollo de una actividad de trabajo de la Organización Mundial de la Salud (OMS), han logrado introducirse diversas habilidades dirigidas a la vida como estrategia de promoción de la salud en diversas partes de América Latina” (pp. 1-2). A principios de la década de 1990, el Departamento de Salud Mental de la OMS comenzó a distribuir información y materiales educativos para apoyar y promover el desarrollo de habilidades para la vida en las instituciones educativas internacionales. La propuesta original de la OMS incluía una variedad de competencias y habilidades psicosociales que posteriormente fueron denominadas habilidades para la vida.

Sin embargo, Goldstein y Glick (1987) señalaron que esta iniciativa no es nueva en Estados Unidos, por ejemplo, en los años ochenta Goldstein y Glick combinaron los tres tipos de habilidades para la vida (control social, cognitivo y emocional), pero no las nombraron como tales. Su intervención incluye un programa llamado entrenamiento de sustitución agresiva, que consta de tres partes: entrenamiento estructurado para mejorar habilidades prosociales, entrenamiento de control emocional y educación moral.

Arévalo et al. (2014), en 1999, en el Hospital Honorio Delgado, dirigió un programa de habilidades sociales en el Centro Educativo Gran Amauta 3037 en la zona de San Martín de Porres para “prevenir comportamientos violentos entre los jóvenes y lograr resultados positivos. Esta iniciativa está siendo investigada

actualmente por otras instituciones educativas de Lima y el Cono Norte de Barranca”. La relevancia del estudio de Arévalo (2014) radica en que es un modelo que permite a muchos otros investigadores determinar que la construcción de habilidades sociales es posible en base al trabajo en equipo y al juego. De esta manera se logra disminuir los niveles de agresividad que puedan percibirse en muchos adolescentes y jóvenes.

En el Perú, se ha observado en los últimos cinco años que algunos estudios han estudiado el modelo de Goldstein utilizando la Escala de Habilidades Sociales. Se pueden citar como ejemplos los siguientes estudios: Janes y Díaz “propusieron un estudio que utilizó la Escala de Habilidades Sociales de Goldstein para determinar si jugar juntos puede mejorar las habilidades sociales” (Janes, 2019, p. 56).

Existen varios estudios que se enfocan en el desarrollo de habilidades sociales durante la pubertad, adolescencia y juventud, y la gran mayoría de éstos logran participar como agentes motivados a afianzar sus habilidades sociales. Sin embargo, este estudio analizó la adolescencia entre las edades de 11 y 12, que muchas personas pueden ver año tras año, según la experiencia del docente, el uso inadecuado de la tecnología por parte de los jóvenes en los últimos años ha tenido un profundo impacto en las relaciones interpersonales, la comunicación y las habilidades sociales de los compañeros de clase, incluidos los familiares. No solo estas habilidades, sino también otras claves, como la comunicación, el compañerismo, la empatía y la unidad.

Vale la pena señalar que las personas en la adolescencia suelen ser egoístas

y agresivas. También tienden a mostrar miedo y frustración cuando expresan sus puntos de vista sobre el progreso académico, y siempre tienen miedo de ser el centro de burla o marginación por parte de sus compañeros. Se ha convertido en una multitud difícil de manejar, y es difícil lograr su educación y plena interacción social. Como profesor de educación física, puedo demostrar que a los jóvenes no les interesan mucho los juegos casuales y los deportes. Muchos de ellos prefieren los juegos online, dejando el estadio deshabitado, que es uno de los motivos de la crisis de los deportistas de élite, pero que lamentablemente también limita el desarrollo de las habilidades sociales.

Entonces, de lo descrito hasta esta parte, se puede señalar que el propósito de esta investigación es desarrollar estrategias y métodos que sean útiles, apropiados y necesarios a través del desarrollo y ejecución de los juegos cooperativos para fortalecer y potenciar las habilidades sociales de los estudiantes. Por tal motivo, es que se propone desarrollar actividades vinculadas al juego conjunto o en equipo en los alumnos de primer año de Andrés Avelino Cáceres de Zepita Puno.

1.2. Definición del problema

La actual investigación se ha planteado responder a las siguientes interrogantes de investigación

Problema general

¿De qué manera los juegos cooperativos desarrollan las habilidades sociales en los estudiantes del 1er grado de secundaria de la Institución Educativa

Secundaria Andrés Avelino Cáceres de Zepita?

Problemas específicos

¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales básicas en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita?

¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita?

¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita?

¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales alternativas a la agresión en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita?

1.3. Objetivo de investigación

Objetivo general

Demostrar si los juegos cooperativos fortalecen las habilidades sociales en estudiantes de 1° grado de la Institución Educativa Secundaria Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

Objetivos específicos

Demostrar si la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales básicas en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita.

Demostrar si la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita.

Demostrar si la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita.

Demostrar si la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales alternativas a la agresión en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita.

1.4. Justificación e importancia de la investigación.

La actual investigación es **relevante socialmente** porque permitió demostrar que los juegos cooperativos, es decir, aquellos que requieren la participación armónica y comprensiva de los estudiantes mediante un trabajo en equipo, logran mejorar las habilidades sociales de los estudiantes, en sus dimensiones de habilidades básicas, avanzadas o complejas, habilidades relacionadas a los sentimientos, opiniones e impresiones; así como a las habilidades sociales planteadas como alternativas de solución.

La actual investigación es importante porque permitió que los actores educativos tanto de la institución como de la UGEL, Dirección Regional, a partir de los resultados y hallazgos de esta investigación, puedan tomar decisiones para consolidar capacidades y habilidades, y mejorar las habilidades sociales que son sumamente importantes en los estudiantes del nivel secundario, debido a que se encuentran en proceso de desarrollo, que debe ser considerado como parte fundamental de la revolución psicológica y biológica del ser humano.

También permitió que los estudiantes puedan beneficiarse, ya que los juegos cooperativos condujeron a que fortalezcan su comunicación, logren la empatía observando a sus compañeros, practiquen la solidaridad, planifiquen estrategias para lograr las metas planteadas en etapas preliminares a la ejecución de los juegos cooperativos.

Entonces puede señalarse que, como beneficios sociales, la actual investigación tiene un alcance directo en los estudiantes, e indirecto en los Padres de familia, docentes, directivos de la institución, de la UGEL, de la Dirección Regional de Educación.

En lo concerniente a la **relevancia teórica**, la actual investigación desarrolló diversos enfoques teóricos que han permitido elaborar un corpus teórico adecuado y actualizado a estos tiempos. La teoría ha sido revisada, seleccionada a partir de la búsqueda y acopio de información de notas actuales a través de las bases de datos, de editoriales científicas autorizadas como Scielo, Scopus, Redalyc, Latindex, y diversos repositorios de universidades tanto locales, nacionales e internacionales. El citado de autores y obras ha sido escrupuloso, debido a que se ha utilizado del

estilo apa séptima edición, lo que significa que la actual investigación tiene propiedades muy rigurosas y objetivas, que conducen al que se ha considerado como nota preliminar para otros estudios de similares características.

Asimismo, con la actual investigación al construirse un marco teórico debidamente fundamentado, con notas objetivas de bases de datos y repositorios de universidades, es que se logra dar credibilidad no sólo a los resultados, sino a las discusiones y ello amerita a que otros investigadores que indaguen sobre estas líneas de investigación, continúen investigando y acrecentando los conocimientos, los resultados, las teorías y conviertan algunos postulados, conjeturas o hipótesis en tesis, es decir en afirmaciones debidamente demostradas no sólo a la luz de las comparaciones de los resultados de otros estudios, sino también con la aplicación de diseños estadísticos que permitan corroborar las hipótesis planteadas en esta investigación y en la de los otros investigadores.

En lo concerniente a la **relevancia práctica**, la actual investigación es sumamente relevante porque se ha realizado un tratamiento experimental en el mismo lugar en que se encuentran los estudio (en la institución educativa), asimismo, se ha realizado un trabajo de campo no sólo en las dimensiones de las variables de la actual investigación, sino también en otros detalles o sucesos inesperados y fortuitos que son importantes para la tarea educativa y para los propósitos de la actual investigación.

La relevancia práctica, también ha sido observada en la misma experimentación, debido a que los estudiantes han hecho un despliegue no sólo de la motricidad que les caracteriza, sino también de las características psicológicas a

nivel de comprensión, comunicación, solidaridad, empatía, logro de las metas y objetivos planteados preliminarmente a la ejecución de los juegos cooperativos. También la parte práctica se observa un en cada una de las dimensiones e instrucciones que el docente les ha brindado, a fin test de que estas instrucciones serán concretadas y valoradas tanto cualitativos como cuantitativamente, de este modo se pudo llegar al conocimiento de las características de los juegos cooperativos en los estudiantes y cómo estos influyen o determinan las habilidades sociales en sus diversas dimensiones.

Mediante la práctica, se ha podido observar cómo mediante la manipulación o uso de la variable independiente se logra cambiar las conductas de los estudiantes, en este caso en las habilidades sociales que constituye la variable dependiente. Entonces se colige que se manipula la variable independiente para modificar la variable dependiente. Esta es la premisa o afirmación que resalta en la tarea pragmática o de acción experimental.

En lo referente a la **relevancia metodológica**, la actual investigación al partido de su circunscripción o enmarcar viento en un enfoque investigativo que es el enfoque cuantitativo, asimismo se ha determinado el tipo diseño y nivel de investigación, explicado detalladamente la actual investigación, en su parte metodológica. También se ha seleccionado un instrumento que corresponda a los propósitos de la actual investigación, este instrumento si bien ha sido adoptado cumple el papel de el goloso y objetivo de recoger información que se considera valiosa para su tratamiento y análisis, de esta manera pudieron comprobarse las hipótesis planteadas y se llevaron a conclusión es. La metodología de la

investigación fue relevante porque permitió entender las características fundamentales de las líneas de investigación las cuales se avanzó, consolidó y desarrolló.

Del mismo modo, la actual investigación, propone nuevas formas de mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de los jóvenes. Este es uno de los incidentes más comunes, porque el problema es muy visible dentro de la organización y en toda la sociedad.

La práctica del trabajo en equipo como estrategia para desarrollar estas habilidades sociales en el lugar de trabajo y en el hogar es una forma de rastrear y estandarizar esta investigación como una opción viable para ejecutar, implementar, solucionar o al menos minimizar las carencias, necesidades o dificultades ocasionadas.

Su importancia está en marcado contraste con la importancia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales entre los jóvenes, quienes también buscan nuevas formas de fortalecer sus relaciones significativas y fortalecer su aprendizaje. Por lo tanto, a través de la interacción entre los jóvenes y su entorno, los juegos conjuntos se aplican y alimentan de manera creativa, creativa, creativa e influyente, creando un espacio de exhibición y revelación de la cooperación.

La participación y el entretenimiento de los jóvenes les permite encontrar soluciones a los problemas, abrir la puerta a la convivencia y desarrollar sus capacidades cognitivas, y encontrar jóvenes destacados con perspectivas de desarrollo deportivo.

En esta investigación cuantitativa, nivel demostrativo y diseño experimental, se probó cómo los juegos cooperativos desarrollan habilidades sociales, realizamos actividades educativas para observar las habilidades sociales de los jóvenes, entregamos un cuestionario que nos ayude a responder nuestras hipótesis y así sucesivamente llegar a conclusiones objetivas en concordancia con los objetivos.

Esta investigación está dirigida a todos los educadores que quieran ceñirse a su trabajo de manera efectiva y demostrar sus habilidades de la misma manera, agregando un granito de arena al desarrollo académico, enfocándose en cultivar las habilidades de los estudiantes en diferentes niveles.

1.5. Variables operacionalización

Tabla 1

Variable 1: Juegos cooperativos

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
JUEGOS COOPERATIVOS	COOPERACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Destreza para resolver tareas y problemas juntos. - Reciprocidad Socializar. - Preocupación por los demás. - Colaboración para un fin común 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mientras desarrolla acciones de juego, logra resolver problemas sencillos con la ayuda de sus compañeros. 2. Busca el apoyo y respaldo de sus compañeros cuando quiere Solucionar problemas comunes. 3. Cuando encuentra dificultades, confía en sus compañeros. 4. Demuestra solidaridad con sus compañeros menos capacitados. 5. Trata de compartir el material que estaba usando con sus compañeros. 6. Se une fácilmente a diferentes grupos. 7. Le preocupa que sus compañeros no logren sus objetivos.
	PARTICIPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Participación de todos los miembros. - Búsqueda de posibles soluciones. - Clima de confianza. - Mutua implicación 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Concentra a sus compañeros en los mismos objetivos del juego. 9. Invita a sus compañeros a que se puedan unir a su equipo. 10. Logra encontrar posibles soluciones ante los diversos problemas que surgen de manera inesperada. 11. Juega con sus compañeros en ambientes de saludable confianza. 12. Considera que sus compañeros pueden lograr resultados beneficiosos. 13. Trabaja en equipo buscando que resalte la armonía y el equilibrio. 14. Los estudiantes se apoyan mutuamente cuando es necesario.
	DIVERSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Desaparición del miedo al fracaso. - Desaparición al rechazo. - Amenidad. 	<ol style="list-style-type: none"> 15. No muestra miedo al fracaso cuando juega. 16. Juegan con el propósito de divertirse de manera saludable. 17. No teme ser rechazado por sus compañeros, debido a su alta confianza personal. 18. Defiende a sus compañeros cuando éstos se encuentran en diversas dificultades para luego integrarse en ellos 19. Es muy feliz al interactuar con sus compañeros. 20. Es feliz en el trabajo en equipo.

Tabla 2*Juegos cooperativos: niveles y rango*

VARIABLE	DIMENSIONES	ESCALA DE VALORES	NIVELES Y RANGO POR DIMENSION
Juegos cooperativos	COOPERACION	Nunca	Inadecuado (7 – 12)
		Alguna vez	Poco adecuado (13 – 17)
		Siempre	Adecuado (18 – 21)
	PARTICIPACION	Nunca	Inadecuado (7 – 12)
		Alguna vez	Poco adecuado (13 – 17)
		Siempre	Adecuado (18 – 21)
	DIVERSION	Nunca	Inadecuado (7 – 12)
		Alguna vez	Poco adecuado (13 – 17)
		Siempre	Adecuado (18 – 21)

Tabla 3*Variable 2 - Habilidades sociales*

VARIABLE	DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
HABILIDADES SOCIALES	Habilidades básicas	- Presentación	1. Escucha con mucha atención todas las reglas del juego explicadas por el docente.
		- Se expresa correctamente	2. Presenta la posición de escucha cuando se encuentra en plena ejecución del juego.
		- Busca respuestas a sus dudas	3. Habla frecuentemente con sus compañeros de equipo cuando expresa o intercambia conocimientos sobre las reglas del juego.
		- Cortesía y amabilidad	4. Levanta la mano cuando desea realizar preguntas. 5. Realiza activamente preguntas relacionadas con el tema vinculado a los juegos en equipo.
	Habilidades avanzadas	- Refuerza y ayuda	6. Solicita ayuda a sus compañeros.
		- Iniciaciones sociales	7. Expresa sentimientos de alegría y/o enojo y respetar a los compañeros.
		- Convive	8. Participa activamente en juegos que respeten las reglas de convivencia.
		- Empatía	9. Respeta las reglas del juego. 10. Se disculpa con sus compañeros.
	Habilidades relacionadas a los sentimientos, emociones y opiniones	- Cooperación y comparte	
		- Expresa sus emociones	11. Muestra aceptación a sus colegas.
		- Cooperación	12. Experimenta felicidad al ayudar a sus compañeros.
		- Contribuye	13. Expresa sentimientos de ira o molestia a sus compañeros, pero no los haga sentir mal.
		- Experimenta	14. Apoya y ayuda a resolver el problema, que despierta la ira de sus compañeros.
	Habilidades sociales alternativas a la agresión	- Explora sus sentimientos	15. Comparte artículos y elementos del juego.
		- Positivismo	16. Responde adecuadamente a situaciones de conflicto y controla sus emociones.
		- Controla sus emociones	17. Acepta las decisiones colectivas con respeto y compromiso.
- Soluciona los problemas		18. Cuando está molesto, permanece en este estado hasta el final del juego. 19. Busca formas alternativas de resolver situaciones de conflicto. 20. Controla sus emociones al jugar.	

Tabla 4*Habilidades Sociales – Niveles y rango*

VARIABLE	DIMENSION	ESCALA DE VALORES	NIVEL Y RANGO POR DIMENSION
Habilidades sociales	Habilidades básicas	Nunca Alguna vez Siempre	Inicio (5-8) Proceso (9-13) Logrado (14-20)
	Habilidades avanzadas	Nunca Alguna vez Siempre	Inicio (5-8) Proceso (9-13) Logrado (14-20)
	Habilidades relacionadas a los sentimientos, emociones y opiniones	Nunca Alguna vez Siempre	Inicio (5-8) Proceso (9-13) Logrado (14-20)
	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Nunca Alguna vez Siempre	Inicio (5-8) Proceso (9-13) Logrado (14-20)

1.6. Hipótesis de la investigación

Hipótesis general

La aplicación del taller de juegos cooperativos fortalece las habilidades sociales de los estudiantes de 1er grado de Institución Educativa Secundaria Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

Hipótesis específicas

La aplicación del taller de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales básicas en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita.

La aplicación del taller de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita.

La aplicación del taller de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita.

La aplicación del taller de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales alternativas a la agresión en los estudiantes de 1er grado de IES Andrés Avelino Cáceres Zepita.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Al examinar los antecedentes de la investigación, se puede comprobar la existencia de investigaciones internacionales, nacionales y locales sobre el tema en estudio.

Internacionales

Navarro y col. (2017) en su estudio: “Juegos en equipo: nivel de motivación, requerimientos psicológicos básicos y disfrute”, propuso como objetivo: analizar la influencia del bloque didáctico cooperativo del juego sobre la autodeterminación motivacional, las necesidades psicológicas básicas. Se trabajó con estudiantes de educación física en los grados 5to y 6to. Se utilizó un diseño cuasi-experimental antes de probar el grupo de control. El encuentro reunió a 104 estudiantes de Lugo (España). El grupo de control y el grupo experimental estuvo formado por 50 y 54 estudiantes, respectivamente. Para medir la motivación, las necesidades psicológicas básicas y el placer, se utilizaron cuestionarios especiales utilizados en otros estudios. Los resultados mostraron que el plan tuvo un impacto positivo en la motivación intrínseca. Creen que el uso de módulos de enseñanza o lecciones

basadas en juegos cooperativos puede afectar positivamente la autodeterminación de la motivación, la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas y la aceptación de los estudiantes de la educación física elemental.

Osés et al. (2016) en su investigación: “Juegos cooperativos: impacto en el comportamiento de autoconfianza de estudiantes de sexto grado de escuelas públicas”. Este estudio evaluó el impacto de un plan de intervención con juegos colaborativos y creativos sobre el comportamiento seguro de sí mismo y las estrategias cognitivas en situaciones sociales. Alumnos de una escuela pública de sexto grado de la zona metropolitana de Mérida en Yucatán participaron de una muestra real con un diseño cuasi-experimental, la cual se dividió en un grupo experimental desequilibrado y un grupo control. Hay dos herramientas para evaluar el comportamiento agresivo: pasivo y agresivo. El análisis estadístico de la prueba mostró que la conducta de autoconfianza aumentó y la conducta pasiva disminuyó. En términos de género, el análisis de varianza unidireccional mostró que la confianza en sí mismos de mujeres y hombres aumentó, las mujeres tenían más probabilidades de mostrar este comportamiento y no hubo diferencia en el comportamiento agresivo. Esto confirma los informes de otros autores sobre la eficacia de las intervenciones de juego de los niños.

Saez et al. (2018) en el estudio: “Transformando el conflicto deportivo a través de los juegos cooperativos de la escuela primaria”, se investigó el tipo de conflicto deportivo desarrollado como parte de los proyectos de juegos deportivos de la escuela primaria, con el propósito de utilizar el índice de intensidad de la MC como herramienta didáctica para optimizar la convivencia escolar. En un año

académico participaron 43 estudiantes, incluidos 22 niñas y 21 niños. Se realizaron un total de 42 horas deportivas, se realizaron un total de 117 eventos cooperativos y un récord de 319 kilómetros. Uno de los hallazgos más notables que se puede enfatizar es la aplicabilidad del índice de conflictos como herramienta de gestión de conflictos para promover la convivencia de las instituciones educativas.

Nacionales

Aguilar (2019) en la investigación: “Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas de 5 años de la Escuela Primaria 308 de la ciudad de Juliaca”. Presentó su investigación para determinar el impacto de la cooperación en el juego en el desarrollo de habilidades sociales a la edad de 5 años. En 2017, los niños y niñas de la institución educativa Juliaca 308 en Puno, incluyendo la población y muestras de docentes, niños y niñas; utilizan métodos, materiales y métodos no probabilísticos y de razonamiento para seleccionar muestras; para ello, la recolección de datos tales como cuestionarios u observaciones se pueden utilizar herramientas para recoger las opiniones de las personas que participaron en la muestra. Su objetivo es realizar el procesamiento estadístico mediante el análisis estadístico descriptivo y lógico y la interpretación de la información. En este caso, los resultados se presentan en forma de tablas y gráficos estadísticos, y estos resultados se comparan con las estadísticas de prueba de chi-cuadrado correspondientes. El resultado calculado es mayor que el chi-cuadrado de la tabla. Por lo tanto, el grado de influencia de los juegos cooperativos es de gran importancia para el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas en la primera institución educativa No. 308 de la ciudad de Juliaca, en 2017.

Villagra (2017) realizó una investigación titulada: “El juego cooperativo como estrategia de construcción de valores morales para niños y niñas IEI N ° 1295 Solan, Paucartambo-Cusco-2017”. El objetivo es desarrollar y aplicar métodos que apoyen este proceso a partir de recomendaciones, como alternativa a los juegos cooperativos, para determinar el uso de los resultados de los juegos conjuntos como estrategia para la formación de valores morales para niños y niñas. El tipo de investigación que se ajusta a sus características es descriptivo. Debido a la naturaleza de la investigación, su diseño descriptivo es causal. La población y la muestra son 100% niños y niñas, divididos en tres partes, cada una con 3 personas. -4-5 años IEI № 1295 Solan, zona Paucartambo. En resumen, observamos que los valores morales de respeto, responsabilidad, cooperación y solidaridad han alcanzado el nivel del 76,04% del logro esperado (A), lo que significa que los juegos cooperativos como estrategia de niño y niña se utilizan de manera muy positiva en IEI No. 1295 Solan, Paucartambo.

Guevara (2018) en el trabajo de investigación: “Juegos cooperativos y habilidades sociales de estudiantes de la institución educativa de 5 años No. 111 El Cumbe-Celendín”. El objetivo principal de este proyecto de investigación es determinar cómo las propuestas de juegos cooperativos afectan las estrategias de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales de estudiantes de 5 años. A partir del nivel inicial de 5 años de Celendín, institución educativa No. 111 en 2018, se utilizó en un conjunto de estudios preexperimentales con pruebas preliminares y pruebas de seguimiento. Procesamos una muestra de 20 estudiantes de manera similar. Por su profundidad y manipulación de variables aplicables, el tipo de investigación es descriptivo. El principal hallazgo es que la interacción mejora y

desarrolla significativamente la demostración de habilidades sociales de los estudiantes del IEI N ° 111 El Cumbe Celendín en 2018.

Regional

Velasquez & Acero (2018) en el estudio: “Taller de juego colaborativo y su contribución al desarrollo de las habilidades sociales de I.E.I. 208 Laikakota, Distrito Puno”. El objetivo general de esta investigación es determinar el aporte del seminario Play Together al desarrollo de habilidades sociales de 208 niños de 4 años del IE.I de Laikakota en Puno. Utilizando un método analítico deductivo para investigar sobre los sujetos Esta es una correlación descriptiva. El diseño de la investigación es pre-experimental, y el paquete estadístico utilizado para el procesamiento de datos es stata 15. Usamos la base de datos en la sección longitudinal porque los datos específicos se recolectan en dos momentos: uno al inicio (prueba preliminar), la otra al final (posprueba) Concluimos que la contribución de los talleres de juego conjunto a las habilidades sociales avanzadas (0.40) es mayor que la de las habilidades básicas (0.35), porque los niños pueden aprender y desarrollarse de acuerdo con sus habilidades básicas. Sin embargo, hay una contribución moderada. Esperamos que los resultados obtenidos ayuden Los propios departamentos educativos y académicos tomarán decisiones, y servirán de punto de partida para nuevas investigaciones en otros niveles, formas de educación y otros orígenes geográficos de nuestro país.

Itusaca (2019) realizó un trabajo de investigación que se titula “Frecuencia del juego colaborativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años anunciada por UNA-PUNO en la IEP No. 252”. El propósito de esta actividad es

averiguar con qué frecuencia juegan juntos para desarrollar habilidades sociales. La hipótesis general del estudio indica si jugar juntos afecta el desarrollo de habilidades sociales. Como estamos trabajando con el equipo de prueba, el tipo de investigación utilizada se diseñó antes del experimento. Antes y después de la prueba, se utilizó para recolectar datos que requirieron la intervención de investigadores y para manipular las variables independientes de cooperación como variable dependiente de las habilidades sociales, para lo cual se organizaron 20 seminarios de cooperación. Las necesidades de niños y niñas se evalúan mediante la tabla de observación y se complementan con preprueba, posprueba y estadística, lo que nos da un valor de significancia (valor crítico observado) $0.008 < 0,05$, y rechazamos y aceptamos la hipótesis nula como una alternativa. Hipótesis, el programa de habilidades sociales, tiene un efecto positivo sobre los problemas de conducta de los niños.

Carcausto & Rizalaso (2018) en su estudio denominado: “Co-Play para la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años del I.E.I. No. 275 Llavini Puno 2017”. El objetivo es determinar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional. La hipótesis general del estudio es si jugar juntos tiene algún efecto en el desarrollo de la inteligencia emocional. Esta actividad pertenece al tipo de investigación experimental y adopta un diseño pre-experimental, ya que cooperamos con un solo grupo experimental para recolectar datos antes y después de la prueba, y realizar 20 tareas de aprendizaje en total. Para probar la hipótesis, decidí usar el programa de calculadora estadística de Microsoft Excel 2016 y analizar la prueba t en dos muestras emparejadas para obtener la diferencia entre el nivel de significancia = 0.05 y la media. En resumen, cabe señalar

que la investigación muestra que el uso de juegos cooperativos tiene un impacto moderado en el desarrollo de la inteligencia emocional de niños y niñas de 4 años de la Escuela Primaria Puno 275 Lavigne en 2017, es tan obvio en las etapas iniciales. 60% de niños y niñas en la escala B = en progreso, y 90% de niños y niñas en la escala A = resultados esperados después de utilizar la experiencia en la prueba posterior.

2.2. Bases teóricas

A. El juego

a. Definición

La vida de los niños está rodeada del juego. La naturaleza tiene una fuerte tendencia a que jueguen todos los niños normales. Los niños juegan instintivamente, con la ayuda de una fuerza interna que les hace moverse, conducir, gatear, levantarse y caminar. Los niños juegan con necesidades internas, no con órdenes externas o coerción. Comparativamente hablando, esta necesidad hace que los gatos sigan la pista de la bola de lana rodante y jueguen como ratones.

García (1991) señala que el juego forma parte de la inteligencia de los niños porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según la etapa evolutiva, capacidad sensoriomotora, simbólica o de razonamiento de cada individuo. Como aspecto fundamental del desarrollo personal, es un juego de toma de decisiones y factores evolutivos de diversas estrategias. Piaget conecta las tres estructuras básicas del juego con las etapas evolutivas del pensamiento humano: un juego es un ejercicio simple (similar al animal); un juego simbólico (abstracto,

ficticio); y un juego regulatorio (colectivo, fruto de un convenio colectivo).

Martínez (2008, p. 13) señala que los juegos son objeto de especial investigación psicológica, porque se ha comprobado por primera vez el papel de los juegos como fenómeno de actividad y desarrollo del pensamiento. Se basa en la investigación de Darwin, quien demuestra que las especies con mejor adaptación a las condiciones ambientales cambiantes pueden sobrevivir. Por esta razón, el juego es para prepararnos para la edad adulta y las experiencias basadas en el movimiento y el pragmatismo.

Delgado (2011, p. 4) afirma que el juego es un comportamiento natural que permite a las personas comprender el mundo que les rodea. Incluye actividades que vinculan comportamientos relacionados con los niveles físico, mental y social.

Por tanto, los juegos son la interacción de las actividades sociales de los estudiantes, buscando motivos de entretenimiento, cooperación y participación. Además, todos los juegos están estrechamente relacionados, y se deben considerar definiciones para distinguirlos y aplicarlos a la enseñanza. Incluso si el juego no tiene un propósito específico o educativo, permitirá que los niños adquieran conocimientos y aprendan en consecuencia.

Calero (2012, p. 48), manifiesta que los juegos son nota de felicidad, porque los niños encuentran en los juegos las necesidades más fuertes de la naturaleza y la satisfacción más completa de las necesidades espirituales más profundas.

Por tanto, es una actividad física y mental que aporta alegría, diversión y relajación a los practicantes y proporciona momentos felices. El juego es voluntario

y espontáneo. Por su opcionalidad, quien lo haga se sentirá libre.

Lo mismo señalan Tineo & Núñez (2004, p. 73) “Los docentes utilizan los juegos para motivar sus clases a adquirir habilidades sociales, hacerlas interesantes, atractivas, activas y enérgicas, y estimular sus funciones psicológicas y orgánicas”. El mundo es interesante, interesante y forma parte de su vida. Como todos sabemos, los niños pasan la mayor parte de su vida en juegos, para entretenerse y liberar su energía a través de los juegos. Por eso hay que decir que los juegos son la esencia de los niños. La última afirmación que surge, entonces, es: “para los niños no hay nada mejor como jugar a la pelota”, esta es la verdadera gimnasia.

Esto significa que un juego es una actividad que permite aprender y liberar energía continuamente. Cuando se logra la acción deseada, traerá felicidad y alegría al niño.

Según diferentes definiciones, un juego o actividad divertida es una forma de expresión que permite el desarrollo y consolidación de las habilidades motoras y una secuencia secuencial de interacciones con los demás. En las escuelas, los juegos son indispensables como actividad motivacional, por lo que es una actividad de aprendizaje. El juego desata una serie de relaciones para inyectar energía a los estudiantes que están completando activamente sus tareas y logrando el éxito.

En las escuelas, de acuerdo con el concepto de educación integral, los estudiantes no solo deben aprender conocimientos, sino también habilidades intelectuales, motrices y actitudes. Deben aprender a vivir para poder interactuar con sus compañeros y los ancianos en las aulas y los patios de recreo. Los estudiantes deben participar en una serie de relaciones interpersonales, y su correcto

desarrollo es fundamental porque busca una comunicación amplia. Es en este caso que el juego ha entrado en una forma de expresión lúdica. Todo esto significa la realización de una educación participativa, en la que todos los estudiantes puedan manejar sus habilidades, desempeño, habilidades y destrezas para lograr el propósito de aprender.

Por otro lado, hay otro tema importante, que surge de la afirmación anterior: se trata de establecer un método educativo completamente democrático basado en la unidad, el gregarismo, la asistencia mutua y las relaciones entre pares. El uso y aplicación de juegos para desarrollar aulas dinámicas reduce el papel tradicional de los maestros y mejora la capacidad de responder a las inquietudes y necesidades diversas de los estudiantes.

La educación solo puede participar en juegos. Los docentes están orientados al aprendizaje a la hora de planificar la docencia, teniendo plenamente en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes, de modo que las actividades docentes puedan jugar un papel decisivo en el proceso de corrección de la conducta de los estudiantes, a fin de reflejar la buena calidad del trabajo docente. Para ello, promueve la participación activa de los estudiantes a través de juegos y encuentra espacios para compartir con ellos en el aula. El aula del profesor no debe caracterizarse por la existencia de monólogos por un lado y la asimilación silenciosa de los alumnos por otro. Para que los estudiantes copien el dictado y la evaluación de otras personas, solo pueden saber cuánto han memorizado a través de la duplicación superficial y mecánica de conocimientos, lo cual es inútil para comprender cómo se procesa la información. Por tanto, es necesario integrar los

juegos en las actividades docentes como un mecanismo, para que los estudiantes no tengan un aprendizaje desapegado y productivo, y sirvan a su vida diaria ahora y en el futuro.

Cuando los alumnos estén inclinados, el juego se jugará con mayor resistencia y precisión. En esta tarea, el docente debe jugar un papel clave en la estimulación del proceso del juego. Los juegos están relacionados con el fortalecimiento de las tendencias sociales, es decir, el crecimiento de actividades con fines de convivencia social. Son notorias las conversaciones, diálogos y relaciones entre amigos y colegas.

El juego mantiene el principio del hedonismo, es decir, la apreciación excesiva del juego. Es cooperativo, es decir, tiene una relación personal, y la razón es la misma que ya tiene amigos y enemigos.

También es importante señalar que los juegos estimularán el trabajo futuro, la organización, la interrelación, el sentido de responsabilidad, la eficacia y las habilidades de empatía de los estudiantes. En otras palabras, cuando los niños juegan, trabajarán como adultos.

A través del juego, los niños intentarán hacer algo y afrontar el trabajo o la tarea. El juego se ha convertido en una obra contradictoria, la actitud melódica en la misma obra y el cambio de actitud laboral en el juego.

Es en este sentido que las escuelas deben promover las actividades lúdicas y su relación con las actividades laborales. Los hábitos de trabajo son un motor importante para futuros logros tecnológicos y culturales.

A través de los juegos se fortalecen las relaciones sociales, se forman grupos, se establecen reglas del juego, se evalúa a los miembros del equipo, se fortalece la competencia sana, se comprende el significado de las recompensas y castigos, y en algunos casos, los juegos solitarios que son algunos estudiantes neuróticos se observan fáciles de jugar.

La formación de grupos es una relación real, en la que los alumnos suelen estar más agrupados. La razón por la que se aplican las reglas del juego es que los alumnos se han dado cuenta de las reglas que deben seguirse antes, las fortalecen, las explican y socializan. La evaluación grupal significa que el alumno comprende que la forma en que su comportamiento se hace famoso le permite triunfar en la evaluación grupal y las preferencias especiales. La competencia saludable encuentra patrones en los estudiantes que comparan sus productos o lo que hace con sus compañeros, y espera competir con otros estudiantes haciendo cosas y jugando. Las recompensas de castigo son efectivas para el moho de asbesto en el comportamiento de los estudiantes, pero debe saber cómo usarlo.

Con todo, esto significa que los juegos son una actividad que aprende y libera energía continuamente. Cuando el niño completa la acción deseada, le traerá felicidad y alegría.

b. Tipos de juegos

El Ministerio de Educación propone los siguientes tipos de juego.

Juego Motor: Implican el movimiento y la experimentación del propio cuerpo, así como las sensaciones que puede traer a los niños, como pararse,

saltar, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, balancearse, correr, empujar y otros juegos deportivos. A los niños les gustan mucho los juegos móviles porque son móviles y buscan ejercicio y control corporal. También tienen mucha energía y tienden a usar esa energía para realizar diversas acciones. Si creamos pequeños túneles naturales, rampas, escaleras simples y otros obstáculos en estas condiciones, se recomienda que los niños practiquen juegos deportivos al aire libre, donde encuentren suficiente espacio para realizar todas las acciones que necesiten; En este punto, apoyaremos el desarrollo de habilidades psicomotoras básicas libres.

Juego Social: Los juegos sociales se caracterizan por la interacción que existe entre personas con diversas experiencias y conocimientos, de esta manera se logra compartir modelos, paradigmas y estilos de juego en armonía con los intereses de los compañeros de juego. A continuación se muestran algunos ejemplos de juegos sociales. Cuando un niño juega con los dedos o las trenzas (cabello), sucederá a distintas edades del niño(a), logran hablar en diferentes tonos; juegan a las escondidas; reflejan sus imagen en el espejo del agua, vidrios de la escuela, gestos de sombras. Cuando están listos para entrar en la pubertad y la adolescencia, deben esperar su turno para ver los juegos regulares; pero los juegos de abrazos, acercamiento y posturas, también se consideran sinónimo de amistad y armonía de los miembros del grupo. Los juegos sociales ayudan a los niños a aprender a interactuar con los demás y a comprender cómo interactuar con los demás de una manera influyente, entusiasta, comunicativa y ennoblecida.

Juego Cognitivo: los juegos cognitivos cultivan el deseo de los niños por el conocimiento. Cuando los participantes tocan objetos relacionados con su entorno, luego los exploran y manipulan, comienza el juego cognitivo. El interés superior del niño se demuestra al tratar de resolver el problema.

Esta tarea requiere participación y sabiduría, no solo la manipulación de objetos. Por ejemplo, si tienes 3 dados, intenta construir una torre y usa un palo para alcanzar la meta. Los juegos de mesa como los que son de memoria y mejora de competencias, habilidades y desempeños, los rompecabezas y los juegos armables son ejemplos de juegos educativos.

Juego Simbólico: ofrecen la posibilidad de transformar objetos a partir de la experiencia, la imaginación y las historias de vida personal para crear escenarios, mundos y situaciones imaginarios. Cuando los niños juegan al juego condicional, simbólico o simbólico, necesitan comprender los mundos real e ilusorio. Cuando el mundo experimenta a los demás y, por lo tanto, distingue entre los dos mundos y comprende lo que es real y lo que es irreal, los niños pueden decir que es un juego.

A través de juegos simbólicos, los niños no solo pueden interpretar sus actividades en la tierra, sino también el entorno, características, formas y posibilidades de su entorno.

c. Objetivo de los juegos

Según Tineo son:

- Lograr resultados positivos y saludables, como el trabajo en equipo, el

respeto a los derechos de los demás, la autoconfianza, la autoridad y la obediencia.

- Mejorar el comportamiento, costumbres, actitudes, responsabilidades y otros valores similares de los alumnos practicando las reglas del juego.
- Preparar a los alumnos para trabajar en otros grupos para estimular y desarrollar su inteligencia y fortalecer su carácter moral. De esta forma, los estudiantes estarán preparados para afrontar futuros retos laborales.
- Lograr la libertad emocional y la alegría para que el alumno pueda desarrollar de forma más activa y dinámica el proceso de aprendizaje.

B. Funciones del Juego

Mediante la ejecución de los juegos, todos los niños aprenden a explorar y desarrollar habilidades físicas y sociales. En los juegos, exploran los roles de la familia, el adulto y el género a su propio ritmo. El alumno examina detenidamente y parte de su curiosidad, saca sus propias conclusiones, y a través de la información de los adultos que conviven con él, la experiencia de sus propios compañeros, las conjeturas que planteó y la información cruzada de las hipótesis, estas conjeturas y La evidencia hipotética fortaleció su conclusión.

Deshazte de las limitaciones del mundo adulto, los juegos enseñan a los niños a identificarse con los demás, especialmente como observadores, personas involucradas en tareas conjuntas o competitivas y colectivas, y brindan un medio para que los niños comprendan las tareas y reglas que rodean su cultura. Cuando un niño comprende lo que es aceptable y lo que es inaceptable, comienza a cultivar un

sentido de moralidad social. Como se señaló, el juego determina la identificación con los demás y fortalece la empatía. Esta actuación hace que una persona sea naturalmente sociable y le permite ponerse en la posición de un compañero en situaciones difíciles o exitosas. Con la formación de competencias, competencia sana y equipos, se ha fortalecido el valor de la unidad.

A los niños les gusta repetir juegos, como si estuvieran repitiendo infinitas habilidades motoras finas y gruesas para dominarlas. Como resultado, los niños pueden ganar autoestima y estabilidad interior, y comenzar a creer en la constancia e integridad del entorno. Esta confianza en uno mismo sienta las bases de su personalidad y carácter; les permite a los niños ver la realidad. La repetición del juego no es una acción mecánica, sino para consolidar la autoestima, la confianza en uno mismo, sabiendo que todo es posible, pero como una especie de autoesfuerzo, con sentido de responsabilidad.

Le permite expresar sus sentimientos sin miedo ni castigo. Al contrario, puede ayudarlo a controlar su frustración y su impulso. Este control forma la base de la fuerza en uno mismo, la confianza en uno mismo y la posible adaptación a las necesidades futuras. Los juegos fortalecen la parte emocional de los estudiantes, los sentimientos y las emociones pueden compensar la carga del síndrome de agotamiento o el estrés.

El juego abre un mundo divertido lleno de alegría, humor y creatividad. La conducta de juego está estrechamente relacionada con el nivel de desarrollo cognitivo de los niños.

Mediante el juego, los niños aprenden a enfrentar y superar eventos y

elementos que pertenecen a la problemática del juego y que pasan a formar parte del entorno interno y externo del estudiante. La combinación de la manipulación y el planteamiento de estrategias y su puesta en escena son la base fundamental de la toma de decisiones de los niños.

C. El juego cooperativo

El juego cooperativo tiene varias definiciones según autores como:

Juegos cooperativos definiciones según autores:

El juego cooperativo se entiende cuando “las personas juegan con otros, no contra otros, superan problemas u obstáculos, en lugar de superar a otros. Buscar metas en las que todos participen, no individuos. La interacción tiene como objetivo eliminar los ataques físicos a los demás, Cultivar actitudes hacia la empatía, cooperación, aprecio y comunicación” (Tineo, 2004).

Pérez (1998), sugiere, según su experiencia que los juegos cooperativos sanos puedan reducir la intensidad y frecuencia de los juegos agresivos a través de la conciencia, la cooperación, la comunicación y la unidad. Los juegos cooperativos permiten comprender mejor a los demás y a tener un contacto y valoración directa y significativa de la naturaleza que nos rodea. Asimismo, solicitan que todos participen según sus tareas y responsabilidades, estableciendo metas colectivas, no personales. Los juegos cooperativos tienen un significado profundo, el de jugar con los otros, mas no jugar contra otros; se juega para superar obstáculos y desafíos, mas no para superar y humillar a los contrincantes que son seres humanos.

Pérez (1998), no se equivoca, debido a que los juegos deben ser seleccionados

escrupulosamente, debido a las características y propiedades pueden influir positiva o negativamente en los estudiantes más aún si se trata de adolescentes, los juegos recomendables son principalmente los que contienen actividades motrices, dinámica y movimiento del cuerpo porque en contraste, los juegos que contienen esencial virtual o que están relacionados con el mundo tecnológico y el internet, pueden no sólo producir asimilación y vicio, sino también pueden conducir a los estudiantes a que su desarrollo académico sea negativo. Por eso es recomendable que el trabajo en equipo sea visible a través del juego, actividad física, mental y de trabajo en equipo.

Velásquez (2001) Las actividades colectivas son actividades que se realizan de forma colectiva, no en competencia. Al mismo tiempo, no hay enfrentamiento entre participantes que persiguen el mismo objetivo, independientemente de sus roles.

Pérez (1998, p. 34) señala que “los juegos cooperativos son sugerencias para reducir los juegos tecnológicos y agresivos, aumenta la conciencia, la cooperación, la comunicación y la unidad de los integrantes de los equipos. Se ayudan mutuamente y llegan a comprender a los demás y a acercarse a la naturaleza. Buscan la participación de todos y se anteponen los objetivos colectivos a los personales, los estudiantes que practican juegos cooperativos, juegan para superar problemas u obstáculos, no para superar a otras personas”.

Por tanto, un juego cooperativo es una acción conjunta que tiene como objetivo reducir el rendimiento agresivo en el juego y promover la relación entre cooperación, comunicación, conciencia y solidaridad. Trabaja duro para participar

y deja que todos participen en el juego sin perder a nadie.

En este sentido, jugar juntos reúne dos grandes hechos que no se encuentran en otras actividades de educación para la convivencia. Para los principiantes, este es un aspecto fundamental ya que las relaciones de cooperación están ligadas al desarrollo conceptual de la autoestima y la autoestima, la empatía, la comunicación y las relaciones sociales, ya que esto aumenta su energía y disminuye su miedo al fracaso y al rechazo.

El juego cooperativo permite comprender y preparar al estudiante para el futuro logra que tenga conciencia del fortalecimiento de la sociedad y de la familia como núcleo fundamental de la vida. Prepara al estudiante para que asuma retos laborales, sociales y de familia. El juego cooperativo representado la organización adecuada, la acción solidaria, el respeto, la responsabilidad.

Características del juego cooperativo

Los juegos son herramientas que los niños pueden usar para aprender de manera significativa porque permite marcar pautas, lograr metas de forma equilibrada y traer felicidad y alegría.

Por ello, es importante que los docentes planifiquen sus actividades incluyendo al como una acción constante, frecuente y permanente para el estudiante, que le permitirá adquirir de forma voluntaria, espontánea y cómoda nuevas habilidades y afrontar diversas situaciones.

Granado y Galayo (2015, p. 13, 14), pregunta: “¿Has notado que las características de los juegos cooperativos son: tener en cuenta las habilidades y

habilidades de cada participante? Porque todos pueden contribuir a mejorar y alcanzar los objetivos marcados”.

Estos son juegos inclusivos, porque ningún participante puede ser excluido del juego. El derecho de todos a participar siempre está protegido. Todos los participantes de los distintos equipos son imprescindibles, útiles y buenos en alguna tarea específica. Si se cometiera algún error no debería amonestarse, sancionarse o excluirse, porque podría no sólo producir cisma, sino también perjudicar psicológicamente al estudiante. En este caso, los errores se consideran una parte estándar y frecuente del juego, y que por eso es una nota de aprendizaje.

Los juegos cooperativos, promueven una situación de unión, identidad y cooperación constante. Dado que aquí no hay competencia, la búsqueda es un objetivo colectivo, una meta común. Nadie pierde en los juegos colectivos cooperativos, todo el mundo es un ganador, por lo que no permiten conflictos ni situaciones agresivas. Ahora que sabemos qué son las habilidades sociales y cuáles son, necesitamos conocer sus atributos.

García (2011, p. 13) Menciona las siguientes características:

- El comportamiento social depende de un entorno en constante cambio, es decir, el entorno, el lugar y el momento en el que una persona interactúa con otra.
- Las habilidades sociales deben considerarse en un entorno cultural específico. Es el resultado de reglas sociales en todas las culturas; todos los miembros de la cultura deben comprender estas reglas y actuar de acuerdo

con ellas.

- Las habilidades sociales cambiarán con el tiempo. Todas las personas tienen que adaptarse a los cambios temporales; el campo del lenguaje es particularmente importante porque necesita comunicarse con los demás y adaptarse a sus características personales para que se sientan aceptados y aceptados.
- La efectividad de una persona depende de lo que quiera lograr en una situación particular. Los comportamientos que se consideran aceptables en una situación pueden ser incorrectos o incorrectos en otra, según lo que desee lograr. Por lo tanto, deben establecerse reglas básicas útiles para tantas situaciones como sea posible.

Uno de los principales autores del panorama de los juegos cooperativos es Marín (2007). Él enfatiza las propiedades liberadoras de los juegos cooperativos, señalando que:

- Libertad de competencia: el objetivo es que todos participen en un objetivo común. Esta estructura asegura que todos jueguen juntos y reduce la competencia. A los participantes no les importan las pérdidas y ganancias, y su interés se centra en la participación.
- Evitar la eliminación: intenta unir a todos. Muchos juegos intentan eliminar a los más débiles, lentos, incómodos, etc. Con la eliminación, el rechazo y la devaluación, los juegos cooperativos comienzan en lugar de terminar.
- Creación libre: reglas flexibles, los miembros pueden ayudar a cambiar las

reglas del juego. Los juegos pueden adaptarse a grupos y recursos

- Libertad de ataques físicos: Aceptamos comportamientos destructivos e inhumanos si promovemos ataques físicos a otros. Intenta eliminar estructuras que requieran agresión con otros.

Clasificación de los juegos cooperativos

A diferencia de los juegos competitivos, los juegos cooperativos no se centran en el resultado final, sino en el proceso: es importante que los participantes disfruten y aprendan a través de la participación activa. Delgado (2011, p. 45) señala que la clasificación de los juegos cooperativos es la siguiente:

De Cooperación: promueven la participación. Tiene como propósito que todos los integrantes del equipo puedan tener la oportunidad de participación, trabajo conjunto y apoyo mutuo para lograr las metas propuestas, y cada miembro juega un papel. Otros estudiantes cooperativos se dan cuenta de que cada miembro es valioso y la unidad es fortaleza. Si hay suficiente comunicación, unidad y competencia sana, las estrategias que utilizan pueden ser efectivas.

De Afirmación: este tipo de juego genera confianza en uno mismo y en los miembros del equipo, aumenta la aceptación, reconoce las cualidades, habilidades y limitaciones de todos y las define de manera positiva. Este tipo de juegos busca que los integrantes de los equipos se integren y se acepten mutuamente, considerando sus habilidades, destrezas y limitaciones mientras dure el proceso de desarrollo del juego. Y también al término de este.

De comunicación: este tipo de juego permite que los integrantes de los equipos participantes interactúen los unos con los otros, promoviendo y fortaleciendo de esta manera, la comunicación y pueden desarrollar habilidades de comunicación y comprensión entre los miembros del equipo.

Tras estas clasificaciones, vemos que es importante utilizar juegos cooperativos, sean los que sean, porque cuando se utilizan en el aula se desarrollan diversas habilidades que sirven de base para la mediación de conflictos entre los miembros del grupo. grupo.

Además, a través de juegos, los niños aprenden a desarrollar todo lo relacionado con las habilidades sociales y a comprender los beneficios y dificultades del trabajo en grupo, que también es una pequeña preparación para la vida.

Por tanto, los juegos comunes para la educación son muy interesantes porque te permiten desarrollar fácilmente tus habilidades emocionales, sociales, psicológicas, etc.

Ventajas del juego cooperativo

Granado & Garayo (2015, p. 15) Señalan como ventajas del juego cooperativo son las siguientes:

- Cultivan las habilidades interpersonales y sociales creando una atmósfera de respeto mutuo para el entretenimiento, la relajación y el aprendizaje.
- Promueven el desarrollo de las habilidades comunicativas y de interacción

social.

- Promueven el aprendizaje y la colaboración significativos
- Fomentan la participación de todos los integrantes y crear un ambiente de confianza y seguridad. Los juegos conjuntos no pueden excluir a los participantes, porque su objetivo es entretener colectivamente y crear un ambiente armonioso y respetable.

Según FISC (2004) las ventajas son las siguientes:

- Disfrutar en un grupo reducido.
- Mejorar la relación entre alumnos, clima y entorno en el grupo.
- Vivir en grupo y ser responsable de ti mismo y de los demás.
- Comunicarse activamente con los demás.
- Cultivar un sentido de responsabilidad social y capacidad de cooperación.
- Promover la integración.
- Superar el egoísmo y cultiva la empatía.
- Aumentar el entusiasmo e interés de los estudiantes.
- Creer en las habilidades de usted mismo y de los demás.
- El conflicto vital es positivo.
- Expresar y reconocer sentimientos para comprender y aceptar los

sentimientos de los demás.

- Mejorar la autoestima y el autocontrol positivo. El tamaño total del juego.

Dimensiones del juego cooperativo

Para el desarrollo de esta investigación se asumirá como dimensiones los juegos de carácter cooperativo, según Orlick (1990, p. 65)

Dimensión cooperación: Se caracteriza por evaluar y desarrollar la capacidad de resolución de problemas y dificultades en el equipo a través de la relación de control mutuo. Trabajar juntos es la mejor manera de desarrollar habilidades, compartir experiencias y conectarse con colegas de interés común. Trate de brindar posibles respuestas constructivas a través de respuestas positivas y constructivas para lograr el objetivo común.

Dimensión participación: En un contexto selectivo y discriminatorio, este tipo de juego tiene como objetivo evaluar la capacidad de participación de todos los participantes. Esta participación colectiva en la implementación del juego y la exploración de soluciones alternativas crea un ambiente agradable de confianza y participación mutua.

Dimensión diversión: La combinación real de juegos tiene un impacto positivo en su desarrollo social como seres humanos, y fortalece sus relaciones grupales sociales, amorosas y colaborativas en el aula, destacando la importancia educativa de promover comportamientos.

El juego es la forma en que los niños interactúan con el entorno: descubren,

comprenden y utilizan todo lo que les rodea. Construyen lazos emocionales, se unen y expresan sus sentimientos. Pero, ¿con qué deberías jugar? En nuestro caso de la pubertad a los 11 y 12 años, cuando suelen tener dificultades para expresar sus propios sentimientos y reconocer a los extraños, tienen baja autoestima y muchas veces problemas con la escuela, situación que sería para todos. Ideal para juegos que desarrollan tus habilidades sociales.

Habilidades sociales

Ñaupas (2018) señala que las habilidades sociales son un estilo de comportamiento cultural típico que se adquiere a través de reacciones e interacciones diarias con los demás, por lo que son consideradas como una forma de aprendizaje social. Las actitudes y valores no solo se adquieren a través de la interacción de cada persona, sino que también es importante pertenecer a un grupo social específico.

Una persona adquiere diversas habilidades sociales, formas de interacción o métodos sociales a lo largo de su vida, pero debido a que están interconectados en todo el individuo, no se da cuenta de esto. A menos que haya experimentado cambios en un entorno social en el que la esencia de la cultura es diferente a la adquirida, y ciertos hábitos parecen muy simples o íntimos. Esto significa que los principios de la enseñanza de la socialización de los niños deberían ser más claros.

El aprendizaje social también se ve como la adquisición de actitudes y comportamientos frente a determinadas personas o situaciones. La actitud describe la identidad social, lo que permite a las personas distinguirse e identificarse. Por tanto, la adquisición y el cambio de actitudes están determinados por la sociedad.

Además, la representación social se ve como una forma diferente de aprendizaje.

Está conectado a un sistema de conocimiento socialmente compartido, lo que le permite construir la realidad social y promover la comunicación y la interacción entre grupos. Este tipo de aprendizaje social se ve más complicado, porque la adquisición de actitud significa la construcción de la realidad a través de la representación del modelo.

Teniendo esto en cuenta, cuando la estructura social fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes, el aprendizaje suele ser mejor, lo que les permite establecer metas y encontrar formas de lograrlas. Aprender es más efectivo que hacer actividades solos, porque cuando todos hacen la actividad solos y compiten en secreto con otros estudiantes.

El ser humano, por naturaleza, es social. Es difícil concebir que una persona pueda vivir y desarrollarse sin incluir relacionarse con lo que trabaja, con el sistema que le rodea. Viene a colación el asombro de personas que naufragaron como son los estudios comunes de Robinson Crusoe, también es un ejemplo común la película “El naufrago”, en la que el protagonista está aislado en una isla durante años algunos. Pero el aprendizaje y la fusión de las consciencias aceptan al protagonista de las entidades abstractas y los dones de la vida común, crea un personaje que viene a ser la pelota, dotándole de vida y esencia. Entonces, a partir de estas historias, podemos indicar que los seres humanos no pueden vivir aislados. Esa es nuestra circunstancia, las personas desarrollan su vida, sus posibilidades en una sociedad que le rodea.

La gente desarrolla inicialmente formas de relación para con la sociedad,

con lo que es un grupo de personas vinculadas por lazos básicos. El ser humano debe saber interrelacionarse, y esta tarea se inicia en la familia, donde debe aprender desarrollarse a través de la comunicación, el trabajo cooperativo, asumir responsabilidades y tratarse a sí mismos de manera equilibrada y con respeto. Uno de los factores cruciales en este camino son los buenos modelos. Cuando la persona esté observando sus habilidades sociales de forma libre, es entonces cuando podrá consolidar su subjetividad, sus metas y construir historias de vida que pueden satisfacer sus necesidades y alcanzar la felicidad.

Características de las habilidades sociales

Según Monjas (2002):

- Son comportamientos adquiridos a través del entrenamiento. Es producto de la imitación y la experiencia humana directa.
- Estos son elementos conductuales emocionales, emocionales y cognitivos.
- Están relacionados con comportamientos relacionados con sentimientos y pensamientos. Y su expresión.
- Son respuestas conductuales a diversos estímulos provocados por interacciones sociales y determinadas situaciones.
- Están relacionados con el entorno interpersonal.
- Estos son los patrones de comportamiento que ocurren al interactuar con otras personas.

Clasificación de las habilidades sociales

Goldstein (1978), logra clasificar un grupo de seis habilidades sociales, que son las siguientes:

Habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales relacionadas con las emociones, habilidades alternativas contra la agresión, habilidades de afrontamiento del estrés y habilidades de planificación. No obstante, el propósito de la actual investigación, sólo se han considerado las primeras cuatro dimensiones que son:

- **Habilidades sociales básicas**, que tiene el propósito de mejorar las relaciones interpersonales entre estudiantes mediante la comunicación verbal, y cultivar la capacidad de hablar abiertamente y hacer preguntas de manera adecuada.
- **Las habilidades sociales avanzadas** ayudarán a los estudiantes a desempeñar un papel en su entorno e integrarlos en el juego como un todo siguiendo estas instrucciones e identificando errores cuando participan.
- **Las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos**. Esta dimensión nos hace sentir bien con nosotros mismos y construir buenas relaciones con los demás, pero en muchos casos, no saber controlar nuestras emociones nos impedirá expresar nuestros sentimientos.
- **Las habilidades sociales como afrontamiento de la agresividad**. Esta dimensión acepta respetuosamente las reglas del equipo, intenta resolver los conflictos grupales en el desarrollo de las actividades y controla el enfado y

la ira ante los ataques. El objetivo de esta dimensión es aprender a protegerse sin violencia. La necesidad e importancia de promover el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de segundo año en las instituciones educativas y mejorar la relación con sus pares y la sociedad lo demuestra. Es relevante porque tiene como objetivo desarrollar y mejorar diversas relaciones interpersonales a través de juegos cooperativos, que ayudarán a mejorar las relaciones con las escuelas, las familias y los interlocutores sociales.

Como resultado de la investigación e investigación en diversos campos de la realidad humana y el medio ambiente, se concluye que la conceptualización de las habilidades sociales tiene muchas características importantes:

- Son modelos de comportamiento y bibliotecas de comportamiento obtenidos en el proceso de aprendizaje. Estos no son fisonomías de la personalidad, más bien se adquieren a través del aprendizaje, por lo que se pueden modificar, formar o mejorar mediante mecanismos de aprendizaje.
- Son habilidades que implementamos en la comunicación interpersonal, es decir, requieren interacción.
- Forman una de las áreas del comportamiento adaptativo.
- Por tanto, son mutuos y dependen del comportamiento de otras personas en el contexto.
- Contienen componentes verbales y no verbales públicamente observables, así como otros componentes cognitivos, emocionales y fisiológicos. Las

habilidades sociales son lo que una persona dice, hace, piensa y siente.

- Mejoran las oportunidades sociales y la satisfacción mutua.
- Las habilidades sociales dependen del contexto de la situación. Cualquier conducta en sí mismo no tiene valoración social, sino que depende de su entorno, circunstancias y reglas, las personas con las que interactúa, su género, su edad y los sentimientos de los demás.
- Las metas, metas o motivaciones sociales son importantes para desarrollar suficientes habilidades sociales.

La importancia de las habilidades sociales

- Al adquirir nuevas formas de pensar, los jóvenes pueden resolver problemas de desarrollo en mejores condiciones, como habilidades sociales para asegurar una transición sin problemas. Es importante estimularlos en esta etapa porque pueden sufrir en la edad adulta. Por ello, es importante establecer una clave en esta etapa de la evolución biológica y psicológica. También es para procesar mejor la información y comprender mejor el propio comportamiento. La serie de cambios provocados tiene un impacto vital en la capacidad de pensar y pensar de una persona.
- Explica qué situación es mejor afrontar porque están aprendiendo. Entonces hay diferentes comportamientos. Dependiendo de la situación, el hablante y el propósito, en muchas situaciones y situaciones, se pueden demostrar más habilidades en entornos privados, públicos, informales y formales.

- Contacto social, comunicación cercana con todos, la capacidad de establecer nuevas relaciones, presentarse, saludar y despedirse. Esto le ayudará a aprender a caminar en más situaciones. Quizás sea mejor ir a la fiesta y tener a los invitados en casa. Esto debe practicarse en casa. Los padres pueden pedirles a sus hijos que saluden cuando se despierten, para que no se sientan avergonzados. El arte de hablar y respetar son las habilidades sociales.

Este estudio cuenta con suficiente sustento teórico para aportar más información sobre las variables estudiadas. Esto también es de importancia práctica, porque la celebración de un seminario de estrategia de juegos puede mejorar las habilidades sociales de los alumnos de segundo grado y copiar el plan entre grupos similares de personas.

Según Monjas (2002, p. 56):

Habilidades básicas de interacción social

Este tipo de habilidades son relaciones interpersonales típicas y pueden ser adquiridas tanto por niños como por adultos.

Este tipo de interacción combina las siguientes habilidades:

- Sonrisa: Suele ser un acto de aceptación, aprecio y alegría por parte de una persona. Este tipo de comportamiento no es verbal, ayuda a predecir cualquier interacción y suele estar relacionado con nuestro contacto con otras personas.
- Saludos: este comportamiento puede ser verbal y no verbal, o puede ser una

relación esperada. En general, el niño refleja una actitud positiva hacia el propietario.

- Presentación o demostración: este comportamiento permite que las personas se comuniquen entre sí porque promueve el entendimiento mutuo entre los niños.
- Cortesía y amabilidad: este comportamiento está relacionado con la calidez y la expresión de gratitud, disculpa, disculpa y permiso para saludar. Esta es una excelente manera de entablar relaciones cálidas.

Habilidades para hacer amigos y amigas

Este tipo de habilidad es esencial para crear una interacción social positiva y satisfactoria entre compañeros.

Este tipo de habilidad incluye ciertos elementos, según Monjas (2002, p. 57), como:

- Empoderar a otros: esto es para expresar o hacer buenas obras a otros o niños. Esto está relacionado con lo que dijo o hizo la persona.
- Jugar con otros: participar en juegos o actividades realizadas por otros niños o adultos, generalmente en un grupo de juego ya formado.
- Ayuda: significa poder pedir ayuda cuando sea necesario, y brindar ayuda a los compañeros u otras personas que hicieron la solicitud.
- Comunicación y cooperación: incluye proporcionar o regalar artículos,

prestar artículos o pedir prestados artículos a otros niños o adultos.

Monjas (2002, p. 58) se refiere “a los comportamientos de los niños que aprenden a hacer amigos, expresando apoyo, ayuda y aceptación en las relaciones sociales con otros niños”; así como mostrar comportamientos cooperativos y lograr una participación grupal de alto nivel.

Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones

“Esta capacidad permite a los niños expresar sus emociones, sentimientos y pensamientos y percibir las emociones de los demás, así como pueden defender sus derechos y respetar los derechos de los demás” (Monjas, 2002, p. 63).

Este tipo de habilidad cubre los siguientes aspectos:

- Autoafirmación positiva: se refiere a frases positivas que hablan de ti mismo, las habilidades y habilidades que posees. Hay aquellos que pueden ser expresados por otras personas.
- Expresión emocional: Es la emoción que puede expresar nuestros sentimientos, nuestros pensamientos y nuestras vivencias y vivencias.
- Defensa de sus derechos: Esta habilidad permite a los niños saber cuándo sus derechos no son respetados y expresarlos. Por ejemplo, comportamientos cuando alguien está molesto o hace algo deshonestamente.

Según el tipo de destreza que desarrollen

Para Peñafiel & Serrano (2010, pp. 14–15):

- **Cognitivas:** todos los aspectos que interactúan con los aspectos psicológicos relacionados con el “pensamiento”. A continuación, se muestran algunos ejemplos: a) Determinar las necesidades, preferencias, gustos y deseos propios y ajenos. b) Detectar y discriminar comportamientos socialmente aceptables. c) Usar habilidades de pensamiento alternativas, secuenciales y relativas para resolver problemas. d) Autorregulación mediante autorrefuerzo y autocastigo. e) Revele sus emociones y las de los demás.
- **Emocional:** Son habilidades que involucran la expresión y expresión de diversas emociones como ira, enfado, alegría, tristeza, disgusto, vergüenza, etc. Todas ellas están relacionadas con el “sentimiento”.
- **Instrumental:** se refiere a habilidades útiles. Están asociados con “acciones”
- **Acto de habla:** iniciar y mantener un diálogo, hacer preguntas, formular respuestas, etc.
- **Conducta no verbal:** postura, tono, intensidad, ritmo, gestos y contacto visual.

Las habilidades sociales se adquieren mediante el aprendizaje. Las personas no son intrínsecamente tímidas ni excelentes habilidades sociales; por el contrario, la conducta se adquiere en tu vida y tiene que ver con lo que aprendes y cómo

interactúa con el entorno social en el que se desarrolla.

Papalia et al. (2009) Señala que “algunos niños tienen más habilidades sociales que otros, mostrando un estado mental, la capacidad de aceptar nuevas personas y la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones” (p. 203).

- **Asertividad:** Usar palabras honestas y correctas para mostrar si jugar juntos puede mejorar las habilidades sociales básicas sin respeto por los demás.
- **Empatía:** Es la Es sensibilidad hacia otra persona del grupo sin prejuicios en su contra.
- **Negociación y Comunicación:** Es la capacidad de llegar a acuerdos mutuos que beneficien a ambas partes.
- **Trabajo en equipo:** Es la capacidad de trabajar junto con otros miembros del grupo.
- **Inteligencia Emocional o Autocontrol:** es una respuesta al proceso y a las personas con mucha sabiduría y respeto.

2.2. Marco Conceptual

Juego cooperativo. Significa que todos los miembros del juego participan en grupo y pueden aportar diferentes habilidades y/o capacidades para lograr el mismo objetivo, por lo que no importa si ganan o pierden, estarán juntos. El juego cooperativo no solamente significa una actividad que agrupa a personas, sino también es importante la comunicación, comprensión, empatía, solidaridad, uso de estrategias para lograr un objetivo común. El juego cooperativo estar desvinculado

de todo tipo de agresión, el juego cooperativo se realiza con respeto hacia el contrincante.

Habilidad social. Definen el comportamiento de cada uno de nosotros, cómo nos comportamos en diferentes situaciones, y saben vivir en armonía para que podamos expresar nuestros sentimientos, actitudes, deseos y opiniones de forma adecuada respetando el comportamiento de los demás.

Desarrollo. Señala el proceso de cambio, crecimiento en sentido positivo, niño. Es un joven que depende de sus padres para cuidar

Habilidad. Son virtudes para que el ser humano realice tareas o actividades de forma fácil y correcta bajo cualquier circunstancia. Jugar. Es una expresión cultural y social que se puede difundir y recrear en interacción con otros.

Participación. Es a la intervención en algún evento o hecho de una persona, grupo de personas. En la escuela es importante que los estudiantes participen en las diversas actividades académicas, sociales, deportivas, ya que les permite acrecentar las relaciones interpersonales y consoliden valores de equipo. La libre participación de los estudiantes en actividades deportivas, permite que se desenvuelvan apropiadamente yuxtaponiendo estilos de interaprendizaje. La participación de los estudiantes en el futuro será la extensión de la presencia de ellos en el campo laboral, social, académico, familiar.

Diversión. Son acciones o acciones que permiten pasar el tiempo en escenarios de agrado y felicidad. En la escuela, los estudiantes se divierten cuando las actividades que realizan son de su agrado y satisfacción. En este escenario, la

escuela debe promover que los estudiantes tengan espacios en los que puedan pasar el tiempo de manera saludable, con respeto, responsabilidad y con el propósito de acrecentar sus aprendizajes.

Emociones. Son reacciones psicológicas y fisiológicas, pasajeras, que surgen frente a diversas causas. Las principales emociones son la ira, el miedo, la alegría, el asco, la tristeza, la sorpresa, entre otros. Las emociones son reacciones, actitudes que deben ser regulado, las reacciones muchas veces surgen ante estímulos inesperado. El estudiante debe ser conscientes de que, si no regula o controla sus emociones, estas pueden desencajarse.

CAPÍTULO III

MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

Desde el enfoque, la investigación actual es de tipo cuantitativo, esto significa que se utilizó la estadística inferencial y descriptiva para llegar a los resultados. La estadística descriptiva tiene que ver con el desarrollo de las medidas de dispersión, de tendencia central, de curtosis y apuntamiento. En cambio, la estadística inferencial tiene que ver con la comprobación de hipótesis utilizando un diseño estadístico dependiendo del tipo de investigación.

En lo concerniente a la naturaleza, la actual investigación es de tipo aplicado, empírico o práctico, debido a que se realizaron y concretaron situaciones de aplicación, utilización y ejecución de conocimientos que han sido descritos y se interesa por las consecuencias prácticas. La investigación aplicada se sustenta en un trabajo de campo y en un tratamiento para modificar las conductas de los estudiantes. La variable dependiente es modificada debido a que la variable independiente manipula los conocimientos y aprendizajes de los estudiantes durante un tratamiento. Ello se corrobora con las diferencias de tendencia central entre un

pre test y post test.

Cuando se señala que la variable dependiente fue modificada significa que las habilidades sociales validaron, y esto se confirma con la comparación entre el pre test y el post test. Modificar una variable significa cambiar la conducta de los integrantes de la muestra, en este caso los estudiantes. Esta modificación se realiza a partir de la manipulación de la variable independiente que en este caso son los juegos cooperativos.

Desde el punto de vista del tratamiento, el presente estudio fue de tipo experimental con un grupo control y otro grupo experimental.

Se realizó mediante el método científico para resolver el método propuesto, ya que en estudios experimentales se procesa la variable independiente (aplicación del juego cooperativo) para determinar la influencia de la variable dependiente (habilidades sociales) en el efecto a averiguar.

3.2. Diseño de investigación

El diseño del estudio fue cuasiexperimental con exámenes preliminares y de seguimiento del grupo experimental. Se llevaron a cabo exámenes previos, exámenes posteriores y tratamientos en dos grupos A y B, luego se aplicaron exámenes previos y exámenes posteriores al grupo de control. La representación de este diseño es:

GC: 01 ----- 03

GE: 02-----x ----- 04

Donde:

01,02=Aplicada del pre test X = Aplicación del taller

03, 04 = Aplicación del post test

3.3. Población y muestra

La Institución Educativa Secundaria que lleva el nombre de Andrés Avelino Cáceres de Zepita, tiene una población de 519 estudiantes, en los que hay 4 secciones de primer grado, 4 de segundo grado, 4 de tercer grado, 4 de cuarto grado 4 secciones del quinto grado.

Muestra

El diseño del trabajo de investigación es experimental, con dos grupos de trabajo: control y otro experimental. Las secciones del primer grado A y B conformaron el grupo experimental y las secciones C y D conformaron el grupo control. En consecuencia, la muestra es de tipo intencional, estuvo conformada por 72 estudiantes.

Distribución de los alumnos de primer grado de la Institución Educativa Secundaria que lleva el nombre de Andrés Avelino Cáceres.

Tabla 5

Distribución de estudiantes

Grupos y secciones	Grupo experimental		Grupo control		Total
	1ro A	1ro B	1ro C	1ro D	
Mujeres	9	11	10	9	39
Varones	10	8	8	7	33
Total	19	19	18	16	72

Nota: Nominas de matrícula de la Institución Educativa Secundaria Andrés Avelino

Cáceres.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica de medición o evaluación:

Mediante esta técnica se juzga, valora o evalúa el desempeño de los estudiantes. Con este proceso se logra recuperar información directa. Esta tarea es muy importante para el docente, ya que recopila información sobre las acciones programadas para el desarrollo complejo de los estudiantes. A esta técnica también se le denomina medición, debido a que se valora el nivel en el que los participantes se encuentran. Se puede determinar magnitudes porcentuales de las escalas cuantitativas y cualitativas seleccionadas. Las escalas mencionadas pueden ser de orden nominal, ordinal, de intervalo y de rango.

Instrumentos:

El cuestionario de la escala de competencia social (Goldstein, 1978) fue adaptado para una evaluación estructurada de 20 elementos, que se agrupan en cuatro dimensiones: Habilidades sociales básicas (5 puntos), habilidades sociales avanzadas (5 puntos), habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones (5 puntos), habilidades sociales, agresión alternativa (5 puntos).

Otro cuestionario es sobre el tamaño de los juegos cooperativos, que tienen los mismos segundos elementos y se dividen en tres dimensiones. Colaboración (7 puntos), participación (7 puntos) y diversión (6 puntos).

También establece que los datos se recopilan en función de respuestas alternativas: si esto nunca sucede, habilite Alternativa (N) - NUNCA (1). Si esto sucede varias veces, active Alternativa (AV) - ALGUNAS VECES (2). Si esto siempre sucede, seleccione la alternativa (F) - FRECUENCIA.

El instrumento mencionado, por ser reconocido internacionalmente y validado frecuentemente, no requiere de otro trabajo de confiabilidad o validación. Debido a que sí se pretendiera encontrar procesos de fiabilidad, sería un trabajo la laxo. Sin embargo, se debe aclarar que el instrumento fue contrastado y se le dio una validez de constructo, de contenido, lo que significa que se revisó diversas notas bibliográficas comparando y siguiendo las dimensiones de indicadores mencionados. Por el constructo porque se observó todas las posibilidades y se concretó un ajuste de dimensiones y variables, de tal manera que no sobraron dimensiones ni faltaron datos relevantes e importantes para fines de la investigación.

Tabla 6

Escala y Valoración

ESCALA	VALORACION	
	NIVEL	RANGO
Nunca	Malo	5 –8
Algunas veces	Medio	9 – 12
Frecuentemente	Alto	13 – 15

3.4. Técnica de procesamiento y análisis de datos

Para obtener resultados respecto de las variables de la actual investigación (los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales) y su respectiva comprobación de hipótesis se elaboró un registro de ponderados. A este registro de ponderados también se le denomina base de datos, o sábana de información. Fue trabajado en el aplicativo de Microsoft Excel, considerando las dimensiones las variables enmarcadas en cada integrante de la muestra.

Por otro lado, con el propósito de obtener la distribución de frecuencias se elaboraron tablas de una sola entrada en donde se especificaron las frecuencias y los porcentajes, del mismo modo se elaboraron gráficos o figuras para dar mayor claridad a los resultados obtenidos. Las tablas desarrolladas fueron de frecuencias, que corresponden a la estadística descriptiva; no obstante, cuando existe un cruce con otras variables o dimensiones, la tabla sería de contingencia. Las tablas permitieron presentar las descripciones, análisis e interpretaciones de los resultados, siguiendo la línea de los objetivos planteados inicialmente.

Para los instrumentos de investigación en formatos de fichas y su respectivo procesamiento estadístico se utilizó el paquete estadístico SPSS IBM Estatictics versión 24.

Base de datos

Tabla 7

Base de datos PRETEST

GRUP O 1	EXPERIMENTAL					GR UP O 2	CONTROL				
	D1	D2	D3	D4	TOTAL		D 1	D 2	D 3	D 4	TOTAL CONTROL
1	6	9	8	10	33	1	6	7	9	10	32
2	5	7	7	11	30	2	5	8	9	9	31
3	6	9	8	9	32	3	6	7	9	10	32
4	5	7	8	8	28	4	6	7	10	9	32
5	6	7	8	11	32	5	5	8	9	8	30
6	6	7	8	9	30	6	6	8	10	9	33
7	5	8	7	9	29	7	6	7	9	10	32
8	6	9	8	9	32	8	5	7	9	9	30
9	5	8	7	10	30	9	6	9	10	8	33
10	6	9	8	9	32	10	5	8	9	9	31
11	6	7	7	10	30	11	6	10	10	8	34
12	8	9	7	9	33	12	7	9	9	9	34
13	6	7	8	10	31	13	7	9	9	9	34
14	5	6	7	11	29	14	6	7	10	9	32
15	8	9	7	9	33	15	6	8	9	9	32
16	6	9	7	10	32	16	5	8	9	8	30
17	7	8	9	9	33	17	6	7	10	8	31
18	9	9	8	11	37	18	7	10	11	7	35
19	9	8	7	9	33	19	8	9	9	7	33
20	8	8	7	9	32	20	7	10	11	7	35
21	6	7	7	9	29	21	5	9	8	7	29
22	7	8	9	10	34	22	5	9	9	6	29
23	6	7	8	8	29	23	6	9	8	7	30
24	5	7	6	8	26	24	7	9	9	7	32
25	9	10	8	9	36	25	7	8	9	8	32
26	6	8	7	8	29	26	6	10	8	8	32
27	5	7	8	9	29	27	6	9	10	8	33
28	6	8	7	10	31	28	5	9	9	9	32
29	6	7	9	9	31	29	5	8	9	7	29
30	8	9	8	9	34	30	6	8	8	9	31
31	6	7	7	8	28	31	8	7	8	9	32
32	6	8	7	8	29	32	8	7	9	8	32
33	7	8	7	10	32	33	8	8	9	8	33
34	9	10	9	9	37	34	6	6	7	8	27
35	8	8	9	9	34						
36	7	9	8	10	34						
37	6	8	9	9	32						
38	7	6	8	8	29						

Tabla 8*Base de datos POSTEST*

GRUPO 1	EXPERIMENTAL					GRUPO 2	CONTROL				
	D1	D2	D3	D4	TOTAL		D1	D2	D3	D4	TOTAL CONTROL
1	14	13	11	11	49	1	6	8	9	9	32
2	13	12	12	12	49	2	6	8	8	9	31
3	13	12	11	12	48	3	6	8	9	8	31
4	13	11	12	13	49	4	6	7	10	9	32
5	12	12	13	12	49	5	5	8	9	8	30
6	13	11	11	12	47	6	6	8	10	9	33
7	12	12	12	12	48	7	6	7	9	10	32
8	13	12	12	11	48	8	6	7	9	9	31
9	14	10	13	11	48	9	5	9	10	8	32
10	12	11	12	12	47	10	6	8	9	9	32
11	12	13	12	12	49	11	5	10	10	8	33
12	13	13	12	12	50	12	6	9	9	9	33
13	12	12	12	13	49	13	7	9	9	9	34
14	12	12	13	12	49	14	7	7	10	9	33
15	12	11	12	12	47	15	6	8	9	9	32
16	13	12	13	12	50	16	6	8	9	8	31
17	12	12	12	13	49	17	6	7	10	8	31
18	14	13	12	11	50	18	7	10	11	7	35
19	13	12	13	9	47	19	8	9	9	7	33
20	13	11	13	10	47	20	7	10	11	7	35
21	12	12	12	10	46	21	5	9	8	7	29
22	13	12	12	11	48	22	5	9	9	6	29
23	11	10	12	12	45	23	6	9	8	7	30
24	11	10	11	12	44	24	7	9	9	7	32
25	12	10	12	12	46	25	7	8	9	8	32
26	13	11	12	13	49	26	6	10	8	8	32
27	11	10	13	10	44	27	6	9	10	8	33
28	12	12	13	11	48	28	5	9	9	9	32
29	12	10	13	12	47	29	5	8	9	7	29
30	13	12	12	12	49	30	6	8	8	9	31
31	12	12	13	11	48	31	8	7	8	9	32
32	13	13	12	11	49	32	8	7	9	8	32
33	11	13	12	10	46	33	8	8	9	8	33
34	11	10	12	12	45	34	6	6	7	8	27
35	12	13	12	13	50						
36	12	12	13	13	50						
37	13	11	12	13	49						
38	12	12	12	13	49						

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción de resultados

En este capítulo se exponen los resultados de la investigación, considerando el planteamiento de objetivos tanto general como específicos. En primer lugar, se desarrollan los resultados de las habilidades sociales de los estudiantes en dos pruebas (Pretest y postest). En segundo lugar, se desarrollan los resultados de las dimensiones de las habilidades sociales, siguiendo el mismo proceso con mecanismo del resultado General. En tercer lugar, se desarrollará los resultados de la prueba de normalidad. En cuarto lugar, se desarrolla los resultados de la comprobación o contrastación de las hipótesis. Estos hallazgos parten de una base de datos, y del procesamiento en el paquete estadístico SPSS.

Cada tabla y figura es explicada mediante la descripción, análisis e interpretación de resultados, esta información es sumamente valiosa y útil para determinar las características de las conclusiones.

Las tablas de frecuencias pertenecen a la estadística descriptiva; mientras que, las tablas de contingencia y de comprobación de hipótesis pertenecen a la estadística inferencial o deductiva.

Finalmente, se hace necesario anotarse que todo resultado tiene un margen de error (5%), en este caso el nivel de confiabilidad de los resultados es de un 95%,

con un nivel de significancia del 0.05. El nivel de significancia es el referente o punto crítico para determinar el nivel de probabilidad de error o P-VALUE.

4.1.1. Resultados a nivel de desarrollo: Desarrollo de habilidades sociales

Tabla 9

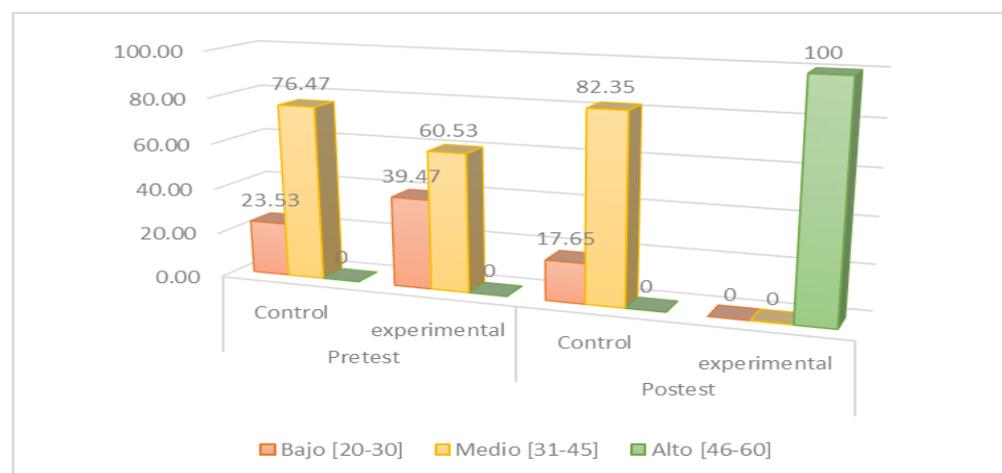
Niveles de habilidades sociales del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de ZEPITA.

NIVELES	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo [20-30]	8	23.53	15	39.47	6	17.65	0	0
Medio [31-45]	26	76.47	23	60.53	28	82.35	0	0
Alto [46-60]	0	0	0	0	0	0	38	100
Total	34	100	38	100	34	100	38	100

Nota: Pretest y postest de Escala de Habilidades Sociales.

Figura 1

Niveles de habilidades sociales del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.



Nota: Tabla 1

Interpretación

En la tabla 9 y figura 1, se observa que, en el pretest, el 76,47% (26) del grupo control de un total de 34 estudiantes alcanzó el nivel medio, y solo 23.53% (8) de estudiantes estaban en el nivel bajo; mientras que en el grupo experimental (38) el 60,53% (23) de los alumnos alcanzó el nivel medio, y sólo el 39,47% (15) alumnos alcanzaron el nivel bajo.

Asimismo, en la posprueba, el 82,35% (28) alumnos del grupo control (34) alcanzaron el nivel intermedio y sólo el 17,65% (6) alumnos alcanzaron el nivel bajo; mientras que el 100% (38) en el grupo experimental (38) estudiantes han alcanzado un nivel alto.

De los resultados expuestos, se observa que el grupo control mejoró en las habilidades sociales con la puesta en práctica de los juegos cooperativos, ya que en la prueba de entrada o pre test hubo un predominio de estudiantes que se ubicaron en el nivel medio, mientras que en la prueba de salida o postest, la mayoría tuvo un nivel alto de desarrollo de habilidades sociales.

Mientras que el grupo control, no incrementó significativamente sus ponderados, ya que tanto en el pretest como en el postest los estudiantes predominantemente tuvieron un desarrollo de habilidades de nivel medio.

A partir de lo mencionado, se puede concluir que los juegos cooperativos son eficaces para mejorar y desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes.

4.1.2. Resultados a nivel de dimensiones

Habilidades sociales básicas

Tabla 10

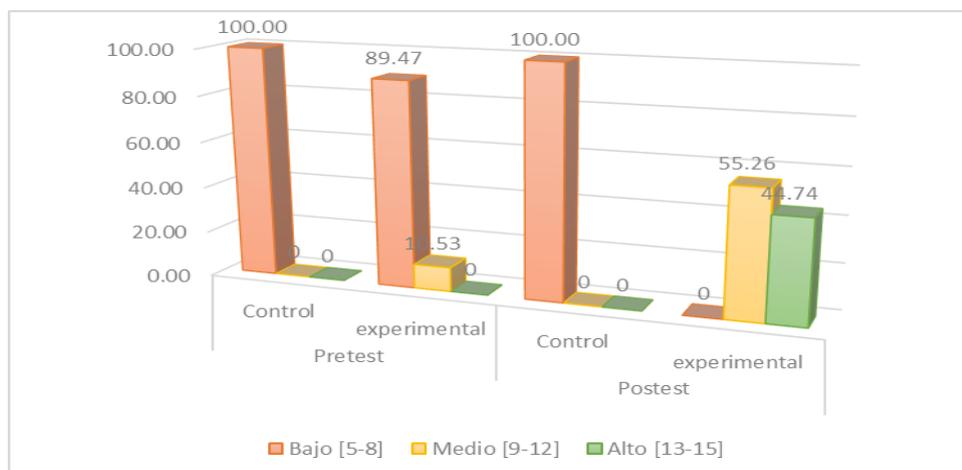
Niveles de habilidades sociales básicas del pretest y posttest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

NIVELES	Pretest				Posttest			
	Grupo Control		Grupo Experimental 1		Grupo Control		Grupo Experimental 1	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo [5-8]	34	100.00	34	89.47	34	100.00	0	0.00
Medio [9-12]	0	0.00	4	10.53	0	0.00	21	55.26
Alto [13-15]	0	0	0	0.00	0	0	17	44.74
Total	34	100	38	100	34	100	38	100

Nota: Pretest y posttest de Escala de Habilidades Sociales.

Figura 2

Niveles de habilidades sociales básicas del pretest y posttest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita



Nota: Tabla 10

Interpretación

En la Tabla 10 y Figura 2, con respecto a las dimensiones de habilidades sociales básicas, se puede observar que en el pre-test, el 100% (34) del grupo control, los estudiantes alcanzaron un nivel bajo, y ningún estudiante alcanzó el nivel medio; mientras que el grupo experimental (38) el 89,47% (34) de los estudiantes alcanzó el nivel bajo, y solo el 10,53% (4) de los estudiantes alcanzó el nivel medio.

De igual forma, con respecto a la dimensión de habilidades sociales básicas, se puede observar que, en la posprueba, el 100% (34) del grupo control (38) estudiantes alcanzó un nivel bajo y ninguno de los estudiantes alcanzó un nivel medio de calificación; mientras que el 55,26% (21) del grupo experimental (38) alumnos alcanzaron el nivel medio y el 44,74% (17) de los alumnos alcanzaron el nivel avanzado o alto.

Habilidades sociales avanzadas

Tabla 11

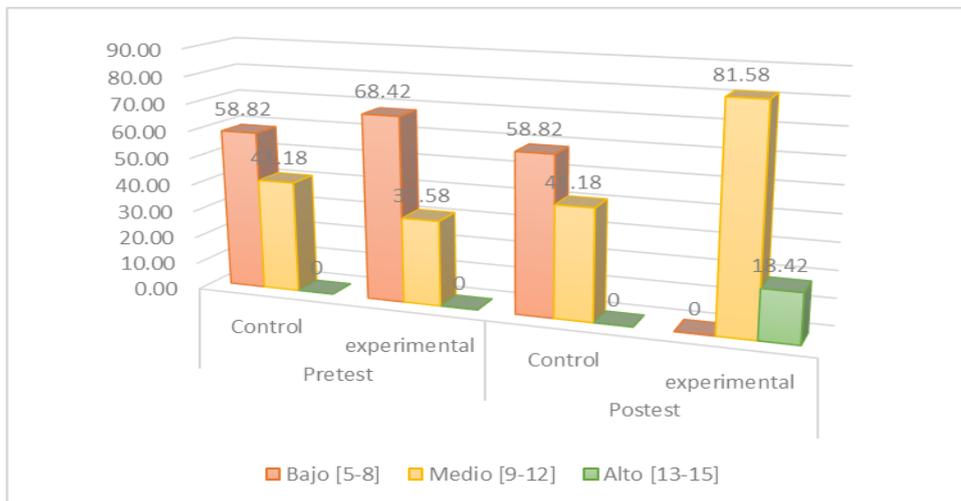
Niveles de habilidades sociales avanzadas del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

NIVELES	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo [5-8]	20	58.82	26	68.42	20	58.82	0	0.00
Medio [9-12]	14	41.18	12	31.58	14	41.18	31	81.58
Alto [13-15]	0	0	0	0.00	0	0	7	18.42
Total	34	100	38	100	34	100	38	100

Nota: Pretest y postest de Escala de Habilidades Sociales.

Figura 3

Niveles de habilidades sociales avanzadas del pretest y posttest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.



Nota: Tabla 3

Interpretación

En la Tabla 11 y Figura 3, con respecto a las dimensiones de habilidades sociales avanzadas, se puede observar que en el pre-test, el 58,82% (20) del grupo control (de un total de 34 estudiantes) alcanzó el nivel bajo, y solo el 41,18% (14) alcanzó el nivel medio de los estudiantes; mientras que el 68,42% (26) del grupo experimental (de un total de 38 alumnos) alcanzaron un nivel bajo, y solo el 31,58% (12) alumnos alcanzaron un nivel medio.

De igual manera, en lo que respecta a la dimensión de habilidades sociales avanzadas, se puede observar que en el post-test, el 58,82% (20) del grupo control (de un total de 34 estudiantes) alcanzaron un nivel bajo, y solo 41,18% (14) estudiantes alcanzaron el nivel medio; mientras que el

grupo experimental Entre los estudiantes (de un total de 38), el 81,58% (31) alcanzó el nivel medio, y sólo el 18,42% (7) de los estudiantes alcanzó el nivel avanzado o alto.

Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos

Tabla 12

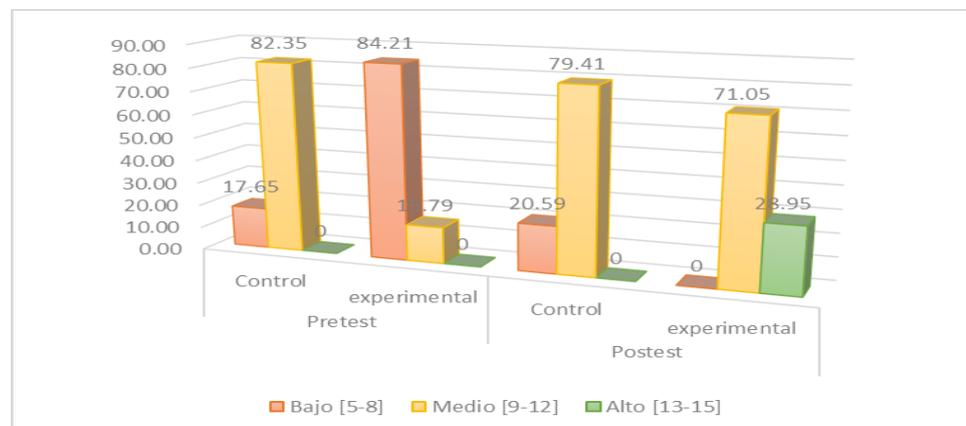
Niveles de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

NIVELES	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo [5-8]	6	17.65	32	84.21	7	20.59	0	0.00
Medio [9-12]	28	82.35	6	15.79	27	79.41	27	71.05
Alto [13-15]	0	0	0	0.00	0	0	11	28.95
Total	34	100	38	100	34	100	38	100

Nota: Pretest y postest de Escala de Habilidades Sociales.

Figura 4

Niveles de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.



Nota: Tabla 4

Interpretación

En la Tabla 12 y Figura 4, en la dimensión de habilidades sociales relacionadas con las emociones y sentimientos, se puede observar que en el pre-test, el 82,35% (28) de los 34 alumnos del grupo control alcanzaron el nivel medio, y solo el 17,65% (6) de los estudiantes alcanzaron el nivel bajo; mientras que 15.79% (6) del grupo experimental (de un total de 38 estudiantes) alcanzaron el nivel medio, y 84.21% (32) estudiantes alcanzaron el nivel bajo.

De igual forma, en la dimensión de habilidades sociales relacionadas con las emociones y sentimientos, se observó que en la post-prueba, el 79,41% (27) del grupo control (de un total de 34 estudiantes) alcanzaron el nivel medio, y solo 20,59% (7) estudiantes alcanzaron el nivel bajo. El 71,05% (27) del grupo experimental (de un total de 38 alumnos) alcanzaron el nivel medio y sólo el 29,95% (11) alumnos alcanzaron el nivel avanzado o alto.

Habilidades sociales alternativas a la agresión

Tabla 13

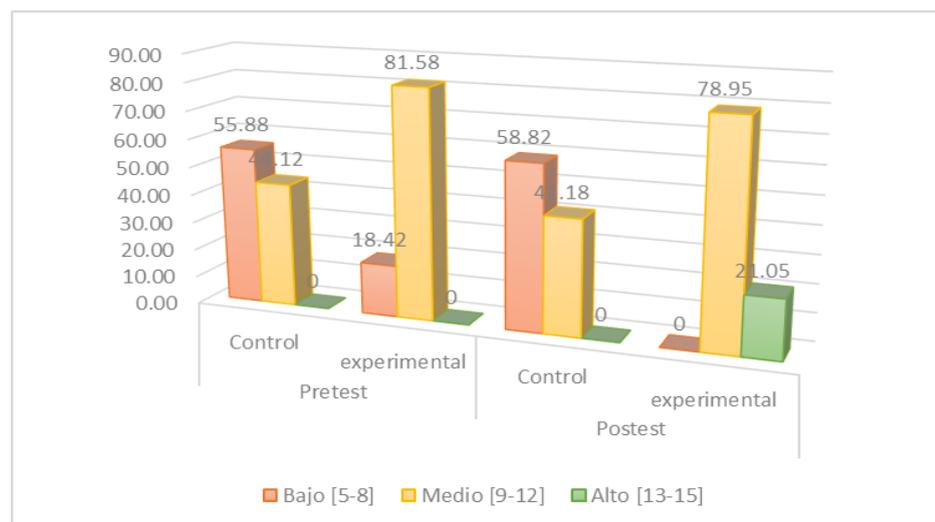
Niveles de habilidades sociales alternativas a la agresión del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita

NIVELES	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo [5-8]	19	55.88	7	18.42	20	58.82	0	0.00
Medio [9-12]	15	44.12	31	81.58	14	41.18	30	78.95
Alto [13-15]	0	0	0	0	0	0	8	21.05
Total	34	100	38	100	34	100	38	100

Nota: Pretest y postest de Escala de Habilidades Sociales.

Figura 5

Niveles de habilidades sociales alternativas a la agresión del pretest y postest del grupo experimental y control en estudiantes de primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.



Nota: Tabla 5

Interpretación

En la Tabla 13 y Figura 5, con respecto a la dimensión alternativa de habilidades sociales como alternativa frente a la agresión, se observó que en el pre-test, de 34 estudiantes, el 44,12% (15) del grupo control alcanzó el nivel medio, y solo el 55,88% (19) estudiantes el nivel bajo; mientras que el 79,49% (31) de un total de 38 alumnos del grupo experimental, llegan al nivel medio, y sólo el 20,51% (7) alumnos llegan al nivel bajo.

De igual forma, con respecto a la dimensión de habilidades sociales como alternativa ante las agresiones, se observó que en el postest, el 41,18% (14) del grupo control (de un total de 34 estudiantes) alcanzó el nivel medio, y solo el 58,82% (20) de los estudiantes tenía un nivel bajo; mientras que el grupo experimental (de los 38 alumnos), el 78,95% (30) alcanzó el nivel intermedio y 21,05% (8) alcanzó el nivel avanzado o alto.

4.2. Análisis de normalidad

4.2.1. Normalidad de las muestras

Con la finalidad de desarrollar y calcular la normalidad, se plantearon las siguientes conjeturas o hipótesis:

H₀ = Las puntuaciones presentan distribución normal.

H₁ = Las puntuaciones no presentan distribución normal.

De similar forma, el criterio utilizado para dar certeza o rechazar la hipótesis nula tomó en cuenta que se acepta la hipótesis nula si es que la

probabilidad de error (p-value) es mayor que el nivel de significancia ($p > 0.05$); es decir, solo en este caso, la hipótesis nula tendría una distribución normal. En contraste, se rechaza, si ($p < 0.05$).

Tabla 14

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			Distribución de normal
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.	
PreexpD1	.295	38	.000	.853	38	.000	NO
PosexpD1	.237	38	.000	.870	38	.001	NO
PreconD1	.267	34	.000	.852	34	.000	NO
PosconD1	.295	34	.000	.846	34	.000	NO
PreexpD2	.194	38	.001	.906	38	.004	NO
PosexpD2	.276	38	.000	.855	38	.002	NO
PreconD2	.183	34	.005	.907	34	.007	NO
PosconD2	.190	34	.003	.913	34	.010	NO
PreexpD3	.259	38	.000	.838	38	.000	NO
PosexpD3	.329	38	.000	.764	38	.000	NO
PreconD3	.291	34	.000	.867	34	.001	NO
PosconD3	.276	34	.000	.881	34	.001	NO
PreexpD4	.274	38	.000	.864	38	.000	NO
PosexpD4	.271	38	.000	.874	38	.001	NO
PreconD4	.211	34	.001	.906	34	.007	NO
PosconD4	.231	34	.000	.879	34	.001	NO
PreexpHS	.122	38	.165	.959	38	.009	NO
PosexpHS	.217	38	.000	.892	38	.120	SI
PrecontHS	.206	34	.001	.950	34	.040	NO
PoscontHS	.210	34	.001	.930	34	.031	NO

Nota: Pretest y posttest de Escala de Habilidades Sociales.

Interpretación

Los datos expuestos pertenecen a las pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk que se muestran en la **Tabla 14**.

Se observa que en esta investigación, el grupo de control estuvo conformado por 34 estudiantes y el grupo experimental estuvo conformado

por 38 estudiantes. Por tanto, se utiliza la prueba de Shapiro-Wilk, con la excepción de PosexpHS, todos los resultados no tienen una distribución normal ($p < 0.05$) porque el valor de p es 0.120; es decir, mayor que 0,05 ($p > 0,05$).

La prueba de normalidad es un mecanismo para determinar si los miembros de la muestra tienen una distribución normal (homogénea) o tienen diferencias. Los resultados de la encuesta deben comenzar con una muestra que no tenga una distribución normal, una distribución igual o una distribución homogénea, pero las características de los miembros varían de unos a otros. Para que los resultados sean más efectivos, se requiere que el valor P sea cercano, y el jefe usa un nivel de significancia de 0.05 como referencia o punto crítico para la comparación.

Los resultados de la prueba de normalidad se extraen mediante cajas y bigotes. En la situación actual, la distribución es diferente.

4.3. Contrastación de hipótesis

4.3.1. Hipótesis general

H1 = El taller de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales de estudiantes del primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

H0 = El taller de juegos cooperativos no mejora las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

4.3.1.1. Prueba de U de Mann Whitney para comparar el pretest del grupo experimental con el pretest del grupo control (equivalencia de grupo).

Tabla 15

Rangos del pretest del grupo experimental y del pretest del grupo control.

	PRETEST	N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades Sociales	Preexperimental	38	34.67	1317.50
	Precontrol	34	38.54	1310.50
	Total	72		

Nota: Anexo 4, Base de datos

Tabla 16

Prueba U Mann-Whitney para el pretest del grupo experimental y pretest del grupo control.

Habilidades Sociales	
U de Mann-Whitney	576.500
Sig. asintótica (bilateral)	0.426
Nivel de significancia	0.05

a. Variable de agrupación: PRETEST

En la **Tabla 15**, el rango promedio de la prueba previa o pretest correspondiente al grupo experimental según los resultados, es menor que la prueba previa o pretest del grupo de control. No obstante, dado que la diferencia es pequeña, cabe indicar que los dos grupos se encuentran en un estado similar en cuanto al desarrollo de habilidades sociales.

En la **Tabla 16**, el valor p (0.426) es mayor que 0.05; esto significa que no existe una diferencia significativa entre el rango promedio del grupo experimental y el rango promedio del grupo de control de la prueba de entrada, previa o pretest. Situación que confirma que los dos grupos de

estudio son similares antes del tratamiento o intervención experimental.

Dado que una de las dos distribuciones del grupo de preprueba no tiene una distribución normal: en este caso, el grupo experimental, (valor de $p > 0.05$); ($0.120 > 0.05$) (ver tabla 14), decidió aplicar el diseño U de Mann-Whitney.

4.3.1.2. Prueba U Mann-Whitney de comparación del postest del grupo experimental y postest del grupo control.

Tabla 17

Rangos del postest del grupo experimental y del postest del grupo control

	POSTEST	N	Rango promedio	Suma de Rangos
Habilidades Sociales	Posexperimental	38	53.50	2033.00
	Poscontrol	34	17.50	595.00
	Total	72		

Nota: Anexo 4 Bases de datos

Tabla 18

Prueba U Mann-Whitney para el postest del grupo experimental y postest del grupo control.

	Habilidades Sociales
U de Mann-Whitney	0.000
Sig. asintótica (bilateral)	0.000
Nivel de significancia	0.05

a. Variable de agrupación: POSTEST

En la **Tabla 17**, el valor promedio del rango posterior a la prueba del grupo experimental es más alto que el del grupo de control. La diferencia entre los dos grupos es muy significativa en el nivel de rango

promedio.

En la **Tabla 18**, el valor p (0.000) es menor que el nivel de significancia o el punto de corte (0.05); esto significa que hay una diferencia significativa entre la posprueba del grupo experimental y la posprueba del grupo experimental. grupo de control.

Como sucedió en la distribución preprueba; de la misma forma, una de las distribuciones postprueba no tiene distribución normal: en este caso, el grupo control, (valor de $p > 0.05$); $0.120 > 0.05$), decidió aplique el diseño de Mann-Whitney U porque son muestras no relacionadas.

4.3.1.3. Prueba de Wilcoxon para comparar el postest y pretest del grupo experimental.

Tabla 19

Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales del pretest y postest del grupo experimental

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PreexpHS	Rangos negativos	38 ^a	19.50	741.00
-	Rangos positivos	0 ^b	.00	.00
PosexpHS	Empates	0 ^c		
	Total	38		

a. PreexpHS < PosexpHS

b. PreexpHS > PosexpHS

c. PreexpHS = PosexpHS

Tabla 20

Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales del pretest y postest del grupo experimental.

	PosexpHS - PreexpHS
Z	-5.385 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000
Nivel de significancia	0.05

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación

Se puede ver en la **Tabla 19** que la amplitud promedio de la prueba previa y la prueba posterior del grupo experimental es diferente, y la amplitud promedio de la prueba previa es negativa (19,50).

La **Tabla 20** muestra que el valor $p = 0,000$, por lo tanto, existe una diferencia significativa a favor del postest. Esto demuestra que el tratamiento experimental es positivo, es decir, los juegos cooperativos tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades sociales.

4.3.1.4. Prueba de Wilcoxon para comparar del postest y pretest del grupo control.

Las distribuciones correspondientes al grupo control del pretest y postest. En este caso, el postest, ($p\text{-valor} < 0,05$); se opta por aplicar la W de Wilcoxon, debido a que se trata de muestras que se encuentran relacionadas.

Tabla 21

Prueba de rangos de habilidades Sociales del pretest y postest del grupo control

	N	Rango promedio	Suma de rangos
PrecontHS - Rangos negativos	4 ^a	4.50	18.00
PoscontHS - Rangos positivos	4 ^b	4.50	18.00
Empates	26 ^c		
Total	34		

a. PoscontHS < PrecontHS

b. PoscontHS > PrecontHS

c. PoscontHS = PrecontHS

Tabla 22

Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales del pretest y postest del grupo control.

	PoscontHS - PrecontHS
Z	.000 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	1.000
Nivel de significancia	0.05

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

b. La suma de rangos negativos es igual a la suma de rangos positivos.

Interpretación

En la **tabla 21**, se observa que los rangos promedio del pretest y postest del grupo control son iguales (4.50 y 4.50).

En la **tabla 22**, se constata que la probabilidad de error o p-valor = 1,000, lo que indica que, existe diferencia negativa entre el pretest y postest del grupo control. Lo que hace suponer que al no haberse realizado el tratamiento experimental en el grupo control, no se mejoraron las habilidades sociales de los estudiantes.

4.3.2. Hipótesis específicas por dimensiones

4.3.2.1. Hipótesis de la dimensión habilidades sociales básicas

4.3.2.1.1. Prueba de comparación del postest del grupo experimental y postest del grupo control.

Se observa que la distribución correspondiente al grupo del postest del grupo experimental y de control respecto de la dimensión de habilidades sociales básicas no tiene distribución normal: (p-valor < 0,05); $0,001 < 0,05$; $0,000 < 0,05$), se opta por aplicar la U de Mann-Whitney.

Prueba U Man-Whitney

Formulación de hipótesis

H1 = El taller de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales básicas de estudiantes del primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

H0 = El taller de juegos cooperativos no mejora las habilidades

sociales básicas de estudiantes del primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

Tabla 23

Rangos del postest del grupo experimental y del postest del grupo control

POSTEST		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades	Posexperimental	38	54.50	2039.00
Sociales	Poscontrol	34	17.50	595.00
Básicas	Total	72		

Nota: Anexo 4 Bases de datos

Tabla 24

Prueba U Mann-Whitney para el postest del grupo experimental y postest del grupo control.

	habilidades sociales básicas
U de Mann-Whitney	.000
Sig. asintótica (bilateral)	.000
Nivel de significancia	0.05

a. Variable de agrupación: POSTEST

Interpretación

La **Tabla 23** muestra la existencia de una diferencia aritmética entre el rango promedio de la prueba posterior o postest del grupo experimental y la prueba posterior o postest del grupo de control.

La **Tabla 24** muestra $p < 0.05$, lo que indica que hay una diferencia significativa entre la prueba posterior o postests del grupo experimental y la prueba posterior o postest del grupo de control. El rango promedio a la prueba del grupo experimental fue de 54,50 y el

rango promedio a la prueba del grupo de control fue de 17,50.

4.3.2.2. Prueba de comparación del postest y pretest del grupo experimental

De la misma forma como en las distribuciones de la prueba del postest y pretest del grupo experimental, los resultados de la prueba del postest no tienen distribución normal, con respecto a la dimensión habilidades sociales básicas. Por lo tanto, debido a que el postest, ($p\text{-valor} > 0,05$); $0,120 > 0,05$), se optó por la aplicación de la W de Wilcoxon, ya que se trata de muestras que están relacionadas.

Tabla 25

Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PreexpD1	Rangos negativos	38 ^a	19.50	741.00
PosexpD1	Rangos positivos	0 ^b	.00	.00
	Empates	0 ^c		
	Total	38		

a. PreexpD1 < PosexpD1

b. PreexpD1 > PosexpD1

c. PreexpD1 = PosexpD1

Tabla 26

Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y postest del grupo experimental.

	PreexpD1 - PosexpD1
Z	-5.404 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000
Nivel de significancia	0.05

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación

En la **Tabla 25**, en la dimensión de habilidades sociales básicas, el valor promedio del rango post-test del grupo experimental es mayor que el del pre-test del grupo experimental. También se observó que el rango negativo promedio fue de 19,50, por lo que hubo diferencia entre el pre-test y el post-test del grupo experimental.

En la **Tabla 26**, el valor de p es menor que 0.05 ($p < 0.05$), lo que significa que hay una diferencia significativa entre la prueba posterior y la prueba previa del grupo experimental. Este resultado muestra que los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades sociales básicas.

4.3.2.3. Hipótesis de la dimensión habilidades sociales avanzadas

4.3.2.3.1. Prueba de comparación del postest del grupo experimental y postest del grupo control.

La distribución correspondiente al pretest y postest en la dimensión de habilidades sociales avanzadas no presenta una distribución normal, debido a que ($p\text{-valor} < 0,05$); $0,002 < 0,05$; $0,010 < 0,05$), entonces se optó por la aplicación de la U de Mann-Whitney.

Prueba U Man-Whitney

Formulación de hipótesis

H1 = El taller de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales avanzadas de estudiantes del primer grado de secundaria de la IES.

Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

H0 = El taller de juegos cooperativos no mejora las habilidades sociales avanzadas de estudiantes del primer grado de secundaria de la IES.

Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

Tabla 27

Rangos del postest del grupo experimental y del postest del grupo control.

POSTEST		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades	Posexperimental	38	53.13	2019.00
Sociales	Poscontrol	34	17.91	609.00
Avanzadas	Total	72		

Nota: Anexo 4 Bases de datos

Tabla 28

Prueba U Mann-Whitney para el postest del grupo experimental y postest del grupo control.

Habilidades sociales avanzadas	
U de Mann-Whitney	14.000
Sig. asintótica (bilateral)	.000
Nivel de significancia	0.05

a. Variable de agrupación: POSTEST

Interpretación

En la **Tabla 27**, en términos de la dimensión de habilidades sociales avanzadas, el valor promedio del rango postprueba del grupo experimental es mucho mayor que el del grupo de control: esto significa que el valor promedio del grupo experimental es mayor que el rango posterior a la prueba del grupo de control. Grupo de control.

En la **Tabla 28**, el p-valor es menor a 0.05 ($p < 0.05$); esto significa que las pospruebas del grupo experimental y del grupo control tienen diferencias significativas en habilidades sociales avanzadas, con un nivel de confianza del 95%.

En resumen, hay una diferencia significativa en los resultados de los dos grupos en la prueba posterior. De manera similar, los resultados de la **Tabla 28** apoyan las conclusiones anteriores, porque en 35.22, el rango promedio de la prueba previa del grupo experimental es más alto que la prueba posterior del grupo experimental.

4.3.2.3.2. Prueba de Wilcoxon para comparar el postest y pretest del grupo experimental.

Debido a que las distribuciones del postest y pretest del grupo experimental, el postest no presentan una distribución normal, con respecto a la dimensión habilidades sociales avanzadas. En este caso, el postest, ($p\text{-valor} > 0,05$); $0,120 > 0,05$), se opta por aplicar la W de Wilcoxon, por tratarse de muestras relacionadas.

Tabla 29

Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y posttest del grupo experimental

	N	Rango promedio	Suma de rangos
PreexpD2 Rangos negativos	36 ^a	18.50	666.00
– Rangos positivos	0 ^b	.00	.00
PosexpD2 Empates	2 ^c		
Total	38		

a. PreexpD2 < PosexpD2

b. PreexpD2 > PosexpD2

c. PreexpD2 = PosexpD2

Tabla 30

Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales básicas del pretest y posttest del grupo experimental.

	PosexpD2 - PreexpD2
Z	-5.276 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000
Nivel de significancia	0.05

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación

En la **Tabla 29** se observa que el valor promedio del rango negativo es 18.50, por lo que existe una diferencia entre el pretest y el posttest del grupo experimental.

La **Tabla 30** muestra que el valor p es <0.05, por lo tanto, existe una diferencia significativa entre la prueba previa y la prueba posterior del grupo experimental. Estos resultados indican que los juegos

cooperativos mejoran significativamente las habilidades sociales avanzadas, porque el tratamiento experimental a través de juegos cooperativos permite a los estudiantes mejorar sus habilidades sociales avanzadas ponderadas.

4.3.2.4. Hipótesis de la dimensión habilidades sociales relacionada a los sentimientos

4.3.2.4.1. Prueba de comparación del postest del grupo experimental y postest del grupo control.

La distribución del pretest y postest en la dimensión de habilidades relacionadas a los sentimientos no presentan una distribución normal, es decir, ($p\text{-valor} < 0,05$); $0,000 < 0,05$; $0,001 < 0,05$), de este resultado se ha tomado la decisión de optar por la aplicación de la U de Mann-Whitney.

Prueba U Man-Whitney

Formulación de hipótesis

H1= El taller de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos de estudiantes los estudiantes del primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

H0= El taller de juegos cooperativos no mejora las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos de los estudiantes del primer grado

de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

Tabla 31

Rangos del postest del grupo experimental y del postest del grupo control.

POSTEST		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades	Posexperimental	38	53.39	2029.00
Sociales	Poscontrol	34	17.62	599.00
relacionada				
a los	Total	72		
sentimientos				

Nota: Anexo 4 Bases de datos

Tabla 32

Prueba U Mann-Whitney para el postest del grupo experimental y postest del grupo control

Estadísticos de prueba^a

	habilidades sociales relacionada a los sentimientos
U de Mann-Whitney	4.000
Sig. asintótica (bilateral)	.000
Nivel de significancia	0.05

a. Variable de agrupación: POSTEST

Interpretación

En la Tabla 31, en términos de la dimensión de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos o emociones, el valor promedio del rango posterior a la prueba del grupo experimental es

mucho mayor que el del grupo de control.

En la Tabla 32, el valor p es menor que 0.05 ($p < 0.05$); esto significa que hay una diferencia significativa en las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos y emociones entre el grupo experimental y el grupo de control en la prueba posterior, con un nivel de confianza del 95%.

En resumen, hay una diferencia significativa en los resultados de los dos grupos en la prueba posterior. De manera similar, los resultados de la Tabla 22 apoyan las conclusiones anteriores, porque el rango promedio de la prueba previa del grupo experimental es 35,77 más alto que el de la prueba posterior del grupo experimental.

4.3.2.4.2. Prueba de comparación del postest y pretest del grupo experimental

Debido a que en las distribuciones del postest y pretest del grupo experimental, el postest no tiene distribución normal, respecto a la dimensión habilidades relacionadas a los sentimientos. En este caso, el postest, ($p\text{-valor} > 0,05$); $0,120 > 0,05$), por lo tanto, se ha determinado aplicar la W de Wilcoxon, porque se trata de muestras que están relacionadas.

Tabla 33

Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales relacionadas con los sentimientos del pretest y postest del grupo experimental.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PreexpD3	Rangos negativos	38 ^a	19.50	741.00
–	Rangos positivos	0 ^b	.00	.00
PosexpD3	Empates	0 ^c		
	Total	38		

a. PreexpD3 < PosexpD3

b. PreexpD3 > PosexpD3

c. PreexpD3 = PosexpD3

Tabla 34

Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades sociales relacionadas con los sentimientos del pretest y postest del grupo experimental

	PosexpD3 – PreexpD3
Z	-5.421 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000
Nivel de significancia	0.05

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación

En la **Tabla 33** se observa que el valor promedio del rango negativo es 19,50, por lo que existe una diferencia entre el pretest y el postest del grupo experimental.

La **Tabla 34** muestra que el valor p es <0.05, por lo tanto, existe

una diferencia significativa entre la prueba previa y la prueba posterior del grupo experimental. Este resultado muestra que los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades sociales relacionadas con las emociones o sentimientos.

4.3.2.5. Hipótesis de la dimensión habilidades sociales alternativas a la agresión.

4.3.2.5.1. Prueba de U Man-Whitney para comparación del posttest del grupo experimental y posttest del grupo control.

La distribución del pretest y posttest en la dimensión de habilidades sociales alternativas a la agresión no presentan distribución normal porque ($p\text{-valor} < 0,05$); $0,001 < 0,05$; $0,001 < 0,05$), entonces se ha optado por la aplicación de la U de Mann-Whitney.

Prueba U Man-Whitney

Formulación de hipótesis

H1 = El taller de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales alternas a la agresión de los estudiantes del primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

H0 = El taller de juegos cooperativos no mejora las habilidades sociales alternas a la agresión de los estudiantes del primer grado de secundaria de la IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita.

Tabla 35

Rangos del postest del grupo experimental y del postest del grupo control

	POSTEST	N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades sociales alternativas a la agresión	Posexperimental	38	53.25	2023.50
	Poscontrol	34	17.78	604.50
	Total	72		

Nota: Anexo 4 Bases de datos

Tabla 36

Prueba U Mann-Whitney para el postest del grupo experimental y postest del grupo control

	habilidades sociales alternativas a la agresión
U de Mann-Whitney	9.500
Sig. asintótica (bilateral)	.000
Nivel de significancia	0.05

a. Variable de agrupación: POSTEST

En la **Tabla 35**, en términos de la dimensión de habilidades sociales como alternativa ante la agresión, el valor promedio del rango posterior a la prueba del grupo experimental es mucho mayor que el del grupo de control: esto significa que el grupo experimental tiene un valor promedio más alto que el grupo de control.

En la **Tabla 36**, el valor p es menor que 0.05 ($p < 0.05$); esto significa que la prueba posterior al grupo experimental y el grupo de control tiene una diferencia significativa en la dimensión de habilidades sociales frente a situaciones agresivas con un nivel de confianza del

95%.

En resumen, hay una diferencia significativa en los resultados de los dos grupos en la prueba posterior. De manera similar, los resultados de la Tabla 36 apoyan las conclusiones anteriores, porque en 35.47, el rango promedio de la prueba previa del grupo experimental es mayor que la prueba posterior del grupo experimental.

4.3.2.5.2. Prueba de Wilcoxon para comparar postest y pretest del grupo experimental.

Debido a que en las distribuciones del postest y pretest del grupo experimental, el primero no tiene distribución normal, con respecto a la dimensión habilidades sociales alternativas la agresión. En este caso, el postest, ($p\text{-valor} > 0,05$); $0,120 > 0,05$), se ha optado por la aplicación de la W de Wilcoxon, ya que se trata de muestras relacionadas.

Tabla 37

Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales como alternativas contra la agresión del pretest y postest del grupo experimental.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PreexpD4	Rangos negativos	35 ^a	18.00	630.00
-	Rangos positivos	0 ^b	.00	.00
PosexpD4	Empates	3 ^c		
	Total	38		

a. PreexpD4 < PosexpD4

b. PreexpD4 > PosexpD4

c. PreexpD4 = PosexpD4

Tabla 38

Estadísticos de la Prueba de rangos de la variable habilidades Sociales como alternativas contra la agresión en el pretest y postest del grupo experimental

	PosexpD4 – PreexpD4
Z	-5.216 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000
Nivel de significancia	0.05

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación

En la **Tabla 37** se observa que el valor promedio del rango negativo es de 18,00, por lo que existe una diferencia entre el pretest y el postest del grupo experimental.

La **Tabla 38** muestra que el valor p es <0.05 , por lo tanto, existe una diferencia significativa entre la prueba previa y la prueba posterior del grupo experimental. Este resultado indica que los juegos cooperativos pueden mejorar las habilidades sociales como método alternativo para combatir los ataques.

4.4. Discusión

Los estudiantes de secundaria que participaron en este estudio pertenecen a la Institución de Educación Secundaria Andrés Avelino Cáceres de Zepita. Antes de aplicar el taller de juego cooperativo, los resultados esperados mostraron que las habilidades sociales de ambos grupos de aprendizaje alcanzaron un nivel medio con un valor p de $0.426 \geq 0.05$. Las habilidades sociales básicas alcanzaron $0,248 \geq 0,05$. La dimensión avanzada es de $0.319 \geq 0.05$; dimensión relacionada con la emoción o sentimiento es de $0,320 \geq 0,05$; y en la dimensión como alternativa de agresión es de $0,875 \geq 0,05$. Entonces con estos resultados se aceptó la hipótesis general. El taller de juego cooperativo mejoró las habilidades sociales de los alumnos de primer grado de Andrés Avelino Cáceres de Zepita. Los resultados de este estudio son similares a García (2018). Porque antes del taller “Vivir con una pizca de azúcar”, se descubrió poco desarrollo de las habilidades sociales. De manera similar, Laiza (2014) indica que los estudiantes de pretratamiento se integraron en aplicaciones de juegos cooperativos pero tuvieron dificultades sociales o dificultades para expresar opiniones. Pero las razones y los precedentes de los estudios son diferentes. El primero proviene de los estratos costeros y el segundo proviene de las cejas de las montañas entre la sierra y la selva. Una explicación de este fenómeno es que no está relacionado con herramientas educativas en los primeros casos (Huizinga, 1972).

Tras el juego cooperativo, se inició el procesamiento de información sobre los alumnos de primer año de la Institución Educativa Secundaria Andrés Avelino Cáceres de Zepita. Sus habilidades sociales alcanzaron niveles muy altos con

valores de p $0,000 < 0,05$. Los resultados posteriores a la prueba mostraron que las habilidades sociales en ambos grupos de aprendizaje tenían valores p de $0,000 < 0,05$ para alcanzar niveles más altos. Del mismo modo en la dimensión básica ($0,000 < 0,05$); La dimensión avanzada es $0,000 < 0,05$. La dimensión relacionada con la emoción y sentimientos es $0,000 < 0,05$; y la dimensión como alternativa de la agresión es $0,000 < 0,05$.

Por tanto, esto significa rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación; para luego concluir que los talleres de juego cooperativo mejoran las habilidades sociales de los estudiantes de primer año de secundaria en IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita en sus dimensiones.

Los resultados de este estudio son similares a los de Ccorahua (2017). Las habilidades sociales son importantes después de un emocionante taller de estrategia para estudiantes de 4to grado de Lima. Asimismo, es similar al estudio de Pinillos (2015) sobre habilidades sociales en el segundo grado de la escuela primaria como resultado de la intervención del plan de juego cooperativo. Este desarrollo se puede entender cuando Piaget (1967) y Vigostky (2006) utilizan los juegos como referencia teórica. Primero, los juegos se consideran una actividad que mejora la imaginación de los niños. Preparan una simulación funcional de la evolución del pensamiento. Lo necesitará en cada paso. Asimismo, tomarlo como una segunda visión de la interacción con los demás es necesaria por un lado para el desarrollo de las habilidades sociales y para el aprendizaje en sí. Porque uno aprende de otro. Basado en estos dos fundamentos, este estudio tuvo éxito en un juego cooperativo para estudiantes de secundaria.

Los resultados de la U de Mann Whitney confirmaron esto con valores de p superiores a 0,05 ($p < 0,05$). Esto significa que hay una diferencia significativa en los resultados posteriores a la prueba con un nivel de confianza del 95% entre el grupo experimental y el grupo de control.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Existe una diferencia altamente significativa en los resultados correspondientes a los dos grupos en la prueba de salida o post test. Asimismo, el desarrollo o ejecución de los juegos cooperativos ha mejorado de manera significativa las habilidades sociales de los estudiantes de primer año de la Institución de Educación secundaria Andrés Avelino Cáceres de Zepita, así ha quedado demostrado con el desarrollo de la prueba U Man Whitney del Post test (valor de $p < 0,05$). En suma, el grado o nivel de habilidades sociales de los estudiantes de primer año de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita, con la aplicación del juego cooperativo, fue bajo en el pre-test y alto en el post-test.

SEGUNDA: La aplicación de los juegos cooperativos desarrolló de manera significativa las habilidades sociales básicas de los estudiantes de primer año de IES. Andrés Avelino Cáceres de Zepita, la prueba inferencial U del post-test así lo demostró (valor $p < 0,05$).

TERCERA: Los juegos cooperativos desarrolló de manera significativa las habilidades sociales avanzadas de los alumnos de la Institución educativa de nivel Secundario Andrés Avelino Cáceres, ya que la prueba U de posprueba así lo demostró (valor de $p < 0,05$).

CUARTA: Los juegos cooperativos desarrolló de manera significativa las habilidades sociales vinculadas a los sentimientos en los estudiantes del primer grado del nivel secundario de la IES. Andrés Avelino

Cáceres de Zepita, como lo evidencia la prueba U del Postest (p-valor $< 0,05$).

QUINTA: Los juegos cooperativos desarrolló de manera significativa las habilidades sociales como alternativa frente a la agresión en los estudiantes de primer año de educación secundaria del IES Andrés Avelino Cáceres de Zepita, como lo demuestra la prueba U del Post test (valor de $p < 0,05$).

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda fortalecer los juegos cooperativos y desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes de primer año de secundaria, porque el desarrollo de estas habilidades es muy importante para el desarrollo de los niños en la educación, la familia y la vida social.

SEGUNDA: Se recomienda enriquecer el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes mediante el diálogo y la cooperación grupal, para que puedan expresar sus emociones, sentimientos y opiniones.

TERCERA: Se recomienda a los directivos de las instituciones educativas que incentiven a los docentes a realizar talleres similares en diversos campos, especialmente en el ámbito deportivo, pues los juegos cooperativos mejoran la integración de las habilidades sociales de los estudiantes y la buena relación entre pares, de esa manera potenciando su aprendizaje y unidad y empatía.

CUARTA: Se recomienda que el responsable de la institución educativa apruebe la resolución de la junta directiva para aclarar el proyecto educativo y llevar a cabo la aplicación del taller en el juego cooperativo. Esto beneficiará a los estudiantes y obtendrá un mejor aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguilar, M. (2019). Desarrollo social a través de juegos cooperativos. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8828>.
- Arevalo M., Rojas A. y Lelis M. (2014). Habilidades para la vida y efectos sobre la salud. Junta Ejecutiva de Educación para la Salud. ftp://ftp2.minsa.gob.pe/descargas/dgps/documentos/articulo_habilidades_para_la_vida.pdf
- Caballo, V.E. (1993). Entrenamiento en socialidad / entrenamiento en socialidad. <https://doi.org/10.13140/2.1.1248.4161> Calero, M. (2012), Creatividad. innovación educativa. Archivo: /// E: / YANI 2020 / Libros / creative.pdf
- Carcausto, Z. y Rizalasso, S. (2018). Un juego cooperativo para desarrollar la inteligencia emocional de Puno. 2017.
- Delgado (I.) (2011). Juegos y métodos infantiles.
- Finanzas (2004). Juego cooperativo vasco.
- García, E. (1991). Earl: Crea sabiduría. 2001 (Vol. 2, edición de enero).
- García, M. (2011). Habilidades sociales para niños con discapacidad intelectual. ISBN: 978-84-614-7610-7 Depósito requerido: SE 1222-2011. <http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/habilidades.pdf>
- Goldstein, A. (1978). escala de calificación social. Biblioteca de Psimetria, 1 (1), 25. https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1420/course/section/1836/tema_07.pdf

- Goldstein A. y Glick B. (1987). Acceso a la educación alternativa (Association A.S. <https://doi.org/10.1002/j.1556-6676.1987.tb00730.x> Granada (N.) y
- Vamos (A.) (2015). Juego cooperativo: aprendan a cooperar y aprender juntos. De Miao Edelvives. https://www.jornadaseducativasedelvives.es/archivos/0087/00000953_ueogt.pdf
- Guevara E. (2018). Juego general y habilidades sociales para estudiantes en instituciones educativas de 5 años El El-Kumba-Selendin.
- Ituzaka, M. (2019). La universalidad de los juegos cooperativos en el desarrollo social de los niños de 4 años. [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11633/Itusaca_Beltran_Margot.PDF?secuencia=1 & isAllowed = y% 0Ahttp: //repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP /11633](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11633/Itusaca_Beltran_Margot.PDF?secuencia=1&isAllowed=y%0Ahttp://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11633)
- Marina, M. (2007). El impacto de la expresión física y la educación física basada en el juego cooperativo en la mejora de las habilidades, actitudes y valores sociales de los estudiantes de la Universidad de Granada.
- Martínez, E. (2008). Trabajo escolar de la vida: Karl Groos. Varias revistas de investigación, 22, 7-22.
- PEHIS (2002). Programa de formación en habilidades de interacción social. (Undeshima e, julio).
- Montoya, yo (2009). habilidades para la vida. Revista Profesor Formacio, págs.4, 1-5.[http:](http://cefire.edu.gva.es/sfp/revistacompartim/arts4/02_com_abilities_vida.pd)
- [//cefire.edu.gva.es/sfp/revistacompartim/arts4/02_com_abilities_vida.pd](http://cefire.edu.gva.es/sfp/revistacompartim/arts4/02_com_abilities_vida.pd)
- Chaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018). Cómo redactar

trabajos e investigaciones cuantitativos y cualitativos. “Ediciones de la U (Ed.)”, “Revista Información y Modelado Químico” (5ª ed., Vol. 53, Nº 9).
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Navarro, R., Basanta, S. y Abelarias, K. (septiembre de 2017). Juegos cooperativos: sus efectos sobre la motivación, las necesidades psicológicas básicas y el disfrute de la educación básica. *Revista de información química y modelado*, 03 (01), 1689-1699.

Orlik, T. (1990). *Cooperación libre, creación libre. Nuevos juegos y deportes en general.*

Oses, R., Duarte, E. y Pinto, M. de L. (2016). Juego cooperativo: confianza en los niños de sexto grado. *Me gradué de la escuela pública. Investigación en educación electrónica*, 18 (3), 176-186.

Papalia D., Vendkos S. y Duskin R. (2009). *Psicología del desarrollo (Undécima e).*

Peñañiel, E. y Serrano, C. (2010). *Tecnología de energía solar.*
<https://books.google.com.pe/books?id=zpU4DhVHTJIC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Pérez, E. (1998). *Juego cooperativo: juego uno contra uno.*
<https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm> Roca, E. (2014). *Cómo mejorar sus habilidades sociales (cuarta edición).* ACDE, versión. Sáez, W., Lavega, P., March,

Serna, J. (2018). En la educación primaria, los juegos cooperativos se utilizan para transformar los conflictos deportivos. *Revista de psicología*, 17 (5), 1-13.

Tineo y L. Nunez (2004). Enseñe el juego.

Velázquez, D. y Acero, D. (2018). Escuela Primaria Racakota, Puno-2017 [Universidad Nacional Altiplano] Contribución al juego cooperativo y desarrollo social de niños de 4 años. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9854/Velasquez_Delania_Acero_Dina.pdf?sequence=1

Velázquez, R. (octubre de 2001). Deportes, escuela y educación. 7. <https://www.efdeportes.com/efd41/depeduc>.

Villagra, B. (2017). Paucartambo - Cusco 2017 IEI N ° 1295 de Solan Regional en Cusco 2017 Juego cooperativo como estrategia para la formación de valores morales en niños y niñas. en la tesis. Universidad Nacional Altiplano.

Yáñez, E. (2019). Juegos cooperativos y habilidades sociales de alumnos de primaria en colegios privados. Universidad Cesar Vallejo.

**“ANEXO B”
MATRIZ DE VALIDACIÓN**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION								OBSERVACION Y/O INDICACIONES			
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta					
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
JUEGOS COOPERATIVOS	Cooperación	Destreza para resolver tareas y problemas juntos. Reciprocidad. Socializar por los demás Preocupación por los demás Colaboración para un fin común	1. Mientras desarrolla acciones de juego, logra resolver problemas sencillos con la ayuda de sus compañeros.												
			2. Se apoya de sus compañeros para resolver actividades comunes.												
			3. Cuando encuentra dificultades en la competencia, confía en sus compañeros.												
			4. Demuestra comportamientos solidarios con compañeros menos capacitados.												
			5. Trata de compartir el material que estaba usando con sus compañeros.												
			6. Se une fácilmente a diferentes grupos.												
			7. Le preocupa que sus compañeros no logren sus objetivos.												
			8. Incorpora a sus compañeros al juego.												
	Participación	Participación de todos los miembros de posibles soluciones Búsqueda de posibles soluciones Clima de confianza Mutua implicación	9. Invita a sus colegas a unirse a su equipo.												
			10. Encuentra posibles soluciones a los problemas que surjan.												
			11. Juega en un ambiente de confianza												
			12. Cree que sus compañeros pueden												

			lograr resultados favorables.										
			13. Trabaja en equipo de forma armoniosa.										
			14. Se apoya mutuamente cuando sea necesario										
	Diversión	Desaparición del miedo al fracaso Desaparición al rechazo Amenidad	15. No muestra miedo al fracaso cuando juega.										
			16. Jugaba para divertirse con sus compañeros										
			17. No tiene miedo de ser rechazado por tus compañeros.										
			18. Acoge a sus compañeros en dificultades y se integra en ellos										
			19. Está muy feliz al interactuar con sus compañeros.										
			20. Es feliz en el trabajo en equipo.										