

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**PROGRAMA JUEGOS COOPERATIVOS PARA POTENCIAR
HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO
DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR

YESSICA ELIZABETH INOÑAN BALLENA

ASESOR

JENNY PATRICIA PALACIOS KUOC

<https://orcid.org/0000-0003-2263-2220>

Chiclayo, 2021

**PROGRAMA JUEGOS COOPERATIVOS PARA POTENCIAR
HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCER
GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO**

PRESENTADA POR:

YESSICA ELIZABETH INOÑAN BALLENA

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

APROBADA POR:

Heriberto Solís Sosa

PRESIDENTE

Silvia Georgina Aguinaga Doig

SECRETARIO

Jenny Patricia Palacios Kuoc

VOCAL

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación está dedicado a mis padres Miguel y Tarcila por su apoyo y ejemplo constante en mi formación profesional que, a pesar de las adversidades presentadas, su compañía ha sido motivo de seguir cumpliendo metas y proyectos propuestos. A mi abuelito Asunción, un hombre bondadoso y perseverante y a mis hermanos Ronald y Alejandro por su cariño y consejos durante el transcurso de mi vida.

Agradecimiento

En primer lugar, agradecer a Dios por regalarme el bien más preciado, la vida, porque ha permitido lograr con su amor infinito y fortaleza para no desfallecer ante las dificultades y permitir terminar esta investigación con éxito. A mis profesores por su acompañamiento, guía y apoyo durante el transcurso de mi carrera, en conocimientos y valores para mi desarrollo profesional. En especial a la Mgtr. Jenny Patricia Palacios Kuoc, por demostrarme que todo lo que uno se propone se consigue a base de dedicación y esfuerzo.

Índice

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
Revisión de literatura	9
Materiales y métodos	13
Resultados	19
Discusión	22
Conclusiones	24
Recomendaciones	24
Referencias bibliográficas	25
Anexos	28

Resumen

Actualmente observamos diversos problemas dentro de las escuelas, uno de estos es la carencia de habilidades sociales que han sido y son un blanco de exploración en muchos estudios. El objetivo general fue diseñar un programa juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una Institución Educativa de Chiclayo-2020, tomando en cuenta seis dimensiones. La metodología tuvo un enfoque cuantitativo, de método no experimental, basada en un paradigma positivista, de nivel básica propositiva, con muestreo no probabilístico intencional. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes, el instrumento fue adaptado de Monjas, tuvo validez (0.97) y confiabilidad (0.87) muy alta. Los resultados fueron que el nivel de habilidades sociales de estudiantes, en cuanto a la dimensión de solución de problemas interpersonales, se encuentra en un nivel intermedio y bajo con más del 60%, por otro lado, se tiene que la escuela es un factor muy influyente para el desarrollo de las relaciones sociales. Se concluye en el estudio que la propuesta es una excelente alternativa para revertir la problemática en el campo de las habilidades sociales; posee validez muy alta de 93%, lo que significa que es viable y apta para su aplicación.

Palabras claves: Habilidades sociales, relaciones interpersonales, juegos cooperativos, interacciones sociales, escuela.

Abstract

Currently, we observe various problems within schools, one of these is the lack of social skills that have been and are a target of exploration in many studies. The general objective was to design a cooperative games program to enhance social skills in third grade students of an Educational Institution in Chiclayo-2020, taking into account six dimensions. The methodology had a quantitative approach, non-experimental method, based on a positivist paradigm, of a basic propositional level, with intentional non-probabilistic sampling. The sample was made up of 18 students, the instrument was adapted from Nuns, had very high validity (0.97) and reliability (0.87). The results were that the level of social skills of the students, in terms of the interpersonal problem solving dimension, is at an intermediate and low level with more than 60%, on the other hand, the school is a factor very influential for the development of social relationships. The study concludes that the proposal is an excellent alternative to reverse the problem in the field of social skills; It has a very high validity of 93%, which means that it is viable and suitable for its application.

Keyword: Social skills, interpersonal relationships, cooperative games, social interactions, school.

Introducción

Durante el transcurso de nuestra vida, buscamos el éxito, tanto en el ámbito académico, profesional y laboral, para lograrlo es necesario hacer uso de las habilidades sociales, puesto que, sin estas, se fracasaría en la vida y no se lograría el anhelado éxito. Por eso vemos hoy en día vemos problemas muy frecuentes en diversos escenarios y esto se debe a la deficiencia de habilidades sociales en docentes como en estudiantes de los distintos niveles inicial, primaria, secundaria y superior.

En la ciudad de Santiago de Chile, según Becerra, (2017) en un estudio compuesta por 34 escolares de los cuales 23 son varones y 11 mujeres del 7° básico del establecimiento educacional se concluyó que el docente dentro de su práctica pedagógica al realizar cambios en cuanto a las relaciones interpersonales por medio del ejemplo, propició una mejor convivencia escolar y, por ende, el logro del desarrollo de las habilidades sociales de sus estudiantes de manera significativa.

Por otro parte, el MINEDU (2007) ha brindado fascículos en relación a las habilidades sociales para que los docentes conozcan y así mismo contribuyan en la mejora de las relaciones interpersonales tanto dentro del aula y con toda la comunidad educativa en general y esto surge debido a que dentro de las escuelas se buscan que los estudiantes pongan en acción, conductas apropiadas en sus interacciones sociales es por ello que el docente debe conocer los recursos teóricos y metodológicos para que las pongan en práctica. Mientras que la UNICEF (2015), fomentó un programa deportivo el cual fue implementado por la Asociación civil deporte para integración y el cambio social en el Perú, Lima, en donde participaron 25 adolescentes con el objetivo de potenciar no solo el talento deportivo del fútbol, sino también fortalecer las habilidades sociales que les ayudarán en diversos espacios y etapas de su vida actuando con confianza y buena autoestima.

De forma particular, en Perú se detectó este problema en una Institución Educativa de zona urbano-marginal en el aula de tercer grado de educación primaria, de la ciudad de Chiclayo, donde los estudiantes presentaban carencias respecto al desarrollo en habilidades sociales, lo cual se evidenció la falta de empatía para iniciar una conversación entre ellos, no compartían con sus compañeros sus materiales de estudio, los niños se paraban e importunaban a sus compañeros, cuando finalizaban una actividad dejada por el docente e incluso mostraban conductas agresivas y cuando se preguntó el por qué de ese comportamiento o conducta hacia sus demás compañeros, se quedaban callados sin respuesta alguna y se generaba un clima tenso para el docente como para los propios estudiantes, también se observó que no estaban acostumbrados a pedir disculpas.

Ante esta problemática, según Fernández (2007) tenemos que las causas son muy diversas como el miedo al rechazo dentro de una conversación, la mala educación por parte de los padres o los problemas y conflictos familiares, la inseguridad, miedo o vergüenza para poder entablar una buena conversación, los docentes arbitrarios o rutinarios dentro del aula. Esto quiere decir que los docentes tienden a dar clases de conocimientos de las principales áreas como matemática y comunicación, dando un menor peso a las habilidades sociales; que como bien sabemos si estas no se toman en cuenta, repercutirán en las siguientes etapas de su vida, tanto con sus pares, familia y sociedad.

Tras lo acotado anteriormente, la presente investigación buscó formularse la siguiente interrogante ¿Cómo potenciar las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo?, lo cual originó a tener la siguiente hipótesis, si se diseña un programa juegos cooperativos, entonces es probable mejorar las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de educación primaria de una I.E de Chiclayo-2020.

Ante esto debemos de definir que las habilidades sociales son un conjunto de aprendizajes relacionadas a los sentimientos y actitudes que faciliten la interacción de forma competente con los demás, e implican ser amables, asertivos, dialogar ante un conflicto, participar en una actividad, compartir, dar las gracias, pedir disculpas, escuchar lo que significa tanto el respeto a uno mismo y hacia los demás (MINEDU, 2007).

Entonces con miras a la solución de la problemática se ha planteado como objetivo general, diseñar un programa juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo-2020.

Por tal motivo, se planteó el primer objetivo específico, medir el nivel actual de las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de educación primaria en una I.E de Chiclayo -2020, el segundo objetivo, identificar los factores influyentes en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una I.E de Chiclayo-2020 y por último el tercer objetivo, determinar las características del programa juegos cooperativos orientado a potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una I.E de Chiclayo-2020.

Por consiguiente las habilidades sociales en la mayoría de niños que se encuentran en la tercera infancia, no se han desarrollado satisfactoriamente ya que en el aula tendremos a encontrar a estudiantes que les cuesta socializar, relacionarse e interactuar adecuadamente con otras personas, expresando sus opiniones, sentimientos, emociones negativas, necesidades e incluso se les hace demasiado difícil pedir disculpas y dar las gracias, generando muchas dificultades durante su vida y perdiendo oportunidades que le permitan desarrollarse e insertarse en el mundo tan cambiante con éxito. Además, si estas no se orientan a potencian para controlarlas y desarrollarlas, estas generarán un malestar psicológico en el organismo y por consiguiente enfermarnos (Vélez, 2020).

Ahora bien, Care, (2016) respecto al aprendizaje y docencia en la agenda 2030, esta aporta en tres perspectivas globales, la primera consta en utilizar herramientas interactivas, relacionado al uso de lenguaje y a la tecnología interactiva, la segunda en relación a la interacción en grupos heterogéneos, el cual busca hacer gran énfasis en relacionarse de manera óptima, cooperando con los demás y trabajando en equipo para resolver conflictos y la tercera es la actuación de forma autónoma esto quiere decir que el educando sea capaz de defender y valer sus derechos, intereses y necesidades.

Para revertir esta problemática se propuso el programa juegos cooperativos, el que constó con una serie de sesiones, validado por juicio de expertos con un valor alto respecto a las actividades planteadas para potenciar las habilidades sociales y la práctica de esta en diversos contextos.

La presente investigación tiene como innovación, darle mayor importancia a la elaboración de juegos de cooperación, que juegos por competición, esto quiere decir, juegos donde los estudiantes se ayuden mutuamente con el fin de lograr o alcanzar metas en equipo, y no individualmente. Además, el juego es la actividad transcendental de los grandes y pequeños, que ayudará en el desarrollo integral, reforzando no solo lo cognitiva y físico sino también el área social por ello considerar el juego es de suma importancia para el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Por otro lado, tiene relevancia social ya que no se atiende a los estudiantes, sino que mejora la labor docente que este realiza, actualizándose constantemente y seguir buscando y poniendo en práctica programas que contribuyan al progreso de habilidades sociales en alumnos de nivel primario. Así también, tuvo el valor teórico científico ya que contribuye a que los juegos cooperativos puedan ser aplicados en otros contextos respecto a la problemática.

Así mismo, la propuesta de la investigación es de suma importancia porque se consiguió medir el nivel de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo, se determinó los factores influyentes y se caracterizó el programa juegos cooperativos para generar un clima que propicié las relaciones interpersonales sin dificultad y respondan a los retos de la sociedad, con empatía, manejo de sus emociones, resolución de problemas entre otros.

Finalmente, los beneficiarios directos de la investigación fueron los estudiantes del tercer grado de primaria, sección E y docente de aula los cuales participaron en la aplicación del cuestionario de habilidades sociales, mientras que los beneficiarios indirectos fueron docentes, director y familias.

Revisión de literatura

Respecto a la problemática mencionada en líneas anteriores, este acápite integra principales antecedentes del contexto internacional, nacional y local, así como las teorías científicas y referentes, que ayudan a las definiciones conceptuales de las variables; habilidades sociales y juegos cooperativos.

Para comenzar, en el nivel internacional, se mencionan tres indagaciones, como la que menciona Urbina (2013), tesis realizada en Guatemala, cuyo título “Habilidades sociales en adolescentes que practicaron en su niñez juegos tradicionales guatemaltecos”, con una muestra de 25 jóvenes de 15 a 18 años, para el cual se utilizó un cuestionario y la Escala de Habilidades Sociales para medir la defensa de los propios derechos, autoexpresión de escenarios sociales, iniciar y terminar interacciones, saber decir no, las conclusiones a las que se llegaron fueron, el 56% de las mujeres que conforman la población, tienen facilidad para comunicarse con el sexo opuesto y defender sus propios derechos y el 44% de los hombres mantienen en promedio la habilidad para expresar ante cualquier ambiente social, un desacuerdo ante una realidad.

Por ende, dicho estudio nos deja que la práctica de los juegos, desarrolla las habilidades sociales que se vieron reflejadas en conversaciones positivas, saber decir no ante un pedido difícil de realizar y a terminar una interacción con un grupo de persona y a la vez guarda relación con la problemática de investigación, para mejorar de las habilidades sociales a través del programa juegos cooperativos para estudiantes de nivel primario.

Asimismo, en Argentina, la investigación realizada por Ylarragorry, (2018), a 14 estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa del sector público, empleando un instrumento como pretest y postest para obtener los resultados tras la aplicación, del cual se concluyó que existe relación en cuanto a la mejora de las habilidades sociales por medio de los juegos cooperativos, ya que se incrementó la asertividad y se disminuyó la inhibición y las conductas agresivas por parte de los estudiantes.

Por otro lado, En Chile, Leighton, (2015), en la revista El Mercurio, titulado “Niños con fuertes habilidades sociales tienen más éxito en su futuro académico y laboral”, se demostró que sí se estimula tempranamente las habilidades prosociales, estas ayudará en el transcurso de su vida, además se menciona que en la etapa preescolar, el 54% aumentaba las posibilidades de haber culminado la educación superior y el 46 % tienen un trabajo completo, ya que se dice que estos tienden a desarrollarán mejor la capacidad de escucha, la empatía, además permitirá controlar impulsos, por lo que los niños con más competencias sociales, han tenido menos conflictos con la justicia y un menor uso con respecto a sustancias como son las drogas y el alcohol, antes de llegar a la edad de los 25 años.

Este antecedente permite reconocer la importancia que se debe tener al reforzar en los niños, las habilidades sociales ya que, si estas en su niñez no se desarrolla, entonces no solo tendrá dificultades en el aula, sino que se verá reflejado en otros aspectos de su vida personal, así como también en lo profesional y laboral, por tanto, estas deben de reforzarse y que mejor manera si se efectúa a través del juego.

Ahora en el nivel nacional, se mencionan a García, (2016) con su tesis, taller conviviendo con una pizca de azúcar para desarrollar habilidades sociales básicas en los estudiantes del 3 grado de educación primaria de la I.E N° 33079 Javier Heraud Pérez, su investigación con método experimental de categoría cuasi-experimental y una población la cual estuvo constituida por 31 estudiantes, 18 conformaron el grupo experimental y 13 el grupo control, valiéndose de un pre test y post test utilizando una guía de observación con 20 indicadores con Escala Likert, concerniente a las habilidades sociales básicas, orientadas a la comprensión del mensaje del interlocutor, a la comunicación con sus compañeros de forma amistosa, cooperando positivamente en el trabajo en equipo, expresa respeto, disculpas y agradecimiento, entre otros. Dicho taller permitió hacer uso de estrategias, herramientas y técnicas. Se tenía que solo un 38.54 % de estudiantes del grupo experimental, ponían en práctica sus habilidades sociales y al culminar el taller, el 91 % de los alumnos, ponían en práctica las habilidades sociales.

Por tanto, se concluye del estudio que conocer que los programas y/o talleres en donde se emplea actividades lúdicas, favorece al incremento de habilidades sociales, por lo que también es fundamental que los profesores de primaria realicen juegos, dentro del aula permitiendo así estimular a los niños para que en su adolescencia desarrollen adecuadamente.

De igual importancia la investigación de Boyanovich, (2015), en Huánuco en su tesis presentada, Programa “Sociedad Feliz” en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del primer grado de Primaria de la I.E “San Luis Gonzaga” dicha investigación tuvo avances significativos con los niños que conformaron el grupo experimental, puesto se evidenció el avance en la escala SI, y una disminución de los puntajes en la escala NO, Asimismo se concluye que la ejecución del programa permitió el desarrollado de habilidades sociales de los alumnos de Primer Grado de Educación Primaria.

Finalmente en el nivel local, se mencionan la investigación de Herrera, (2016), con su tesis “Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 10925 “César Vallejo” Chiclayo” con diseño pre-experimental, con muestra de 19 estudiantes aplicando un test de habilidades sociales el cual tuvo resultados significativos, puesto que el 26.3% de los estudiantes participantes presentaron niveles medios de convivencia y el 73.7% se categorizó en nivel alto.

De este estudio se concluyó una mejora de las habilidades sociales sino que es de suma importancia que el docente emplee juegos cooperativos que le permitan interactuar de manera significativa con sus estudiantes, porque es él un guía y mediador para generar aprendizajes no solo cognoscitivos sino también referidos a las actitudes y comportamiento para responder ante determinadas situaciones desafiantes en la era del conocimiento, por tanto el profesor debe de actuar manera positiva con proactiva y dinamismo y no de manera egocéntrica con los miembros que conforman la institución educativa.

Por el cual podemos decir que aplicar programas podemos dar solución y poder mejorar las habilidades sociales en estudiantes del nivel primario y que a su vez guarda relación y ayuda significativamente a que los niños logren mejorar e incrementar sus habilidades sociales.

Por consiguiente, como se ha mencionado en los antecedentes, la relevancia de investigar sobre la problemática en cuestión, es necesario mencionar los aspectos teóricos en la que se apoyó dicho estudio, para mejorar de manera pertinente la realidad de una Institución Educativa de la ciudad de Chiclayo por medio de juegos.

Respecto a los aspectos teóricos y en el campo educativo, en especial, lo referido a procesos de enseñanza aprendizaje son cuestiones de interés dado que las relaciones interpersonales dentro del aula, constituyen un aspecto fundamental que revela variadas situaciones cuando existe interacción de pares, siendo así, dos importantes teorías serán asumidas. Una de ellas es la del psicólogo Vygotsky con su teoría sociocultural y la segunda respecto a la teoría de independencia social de los hermanos Johnson, que se mencionan a continuación.

La teoría socio-cultural de Lev Vygotsky llamada también socio histórico, mencionaba que el niño es como un pequeño científico, que va construyendo ideas no por sí solo, sino con ayuda de las relaciones con las personas que se desenvuelve en su ambiente. Así mismo considera el aprendizaje es resultado de una interacción social, y que es la cultura la que prevé a las personas las herramientas necesarias para transformar el entorno donde se desenvuelve y adaptarse activamente a él.

Es por ello que Vygotsky tiene ideas respecto al desarrollo cognitivo y el papel importante que el juego cumple en la vida del infante puesto que esta actividad crea la zona de desarrollo próximo de cada niño. También Vygotsky hace énfasis en el contexto donde se desenvuelve el niño debido a que el contexto le permitirá obtener y generar su aprendizaje, es por ello que niño juega con un significado y lo hace respondiendo a la situación que se encuentra (Padilla, 2012).

De este modo la importancia de desarrollar actividades lúdicas en los niños dentro de la escuela para que se generará un contexto armonioso y colaborativo, además el aprendizaje que generen es fruto de nuevas experiencias en las relaciones interpersonales. Cabe señalar que el ambiente, contexto o medio más cercano en el que se desenvuelve el niño es la familia, seguidamente los amigos, compañeros y docente.

Desde el punto de vista de Vygotsky, este menciona que cumplen un gran papel las relaciones interpersonales, es decir aquellas interacciones recíprocas que pueden darse entre dos o más personas, en donde la persona tiene la capacidad de mantener una comunicación fluida y además de ello puede compartirla con los demás en el desarrollo de los niños.

Respecto a esta cita, podemos decir que en una interacción se pretende potenciar habilidades sociales que apoyen a los estudiantes a que se expresen de la mejor forma y sepan tratar a los demás asertivamente, por ello hay la necesidad de tomar en cuenta y ver que metodologías van acorde y que deben ser empleadas en el aula para que así todos puedan ayudarse mutuamente. Por ende, se tienen que educar a los niños para desarrollar capacidades que permitan ser competentes en el entorno donde se desenvuelven es decir tanto en el contexto social y cultural.

La teoría de la interdependencia social guarda relación con las habilidades y las características del individuo para crear grupos de trabajo en donde las relaciones favorezcan o perjudiquen no solo a una parte del equipo sino a todo el equipo en sí. Los resultados que se obtengan dependerán de las relaciones interpersonales que puedan establecer con los demás, y eso va a surgir a través de los juegos que se realicen dando hincapié a la problemática para obtener resultados que pueden ser positivos o negativos, según el desarrollo que se tenga al ejecutar los juegos. Como lo refieren los autores Johnson y Johnson, (1999) donde la interdependencia positiva la cual refiere a la cooperación, da como resultado una interacción optimizada, donde los seres humanos facilitan e incrementan no solo sus esfuerzos sino también los esfuerzos de los demás, mientras que la independencia negativa en donde se busca solo una

competición sin ir más allá de ello, da como resultado una interacción oposicional en donde las personas en vez de animarlas a las otras, estas obstruyen y desalientan los esfuerzos de los otros.

El psicólogo social David W. Johnson, sus investigaciones las cuales están centradas en las siguientes áreas que se encuentran superpuestas, estas son, esfuerzos cooperativos, individualistas y competitivos, como controversia constructivista, así mismo se la resolución de conflictos y mediación entre los iguales para la enseñanza de habilidades y destrezas interpersonales, como para grupos pequeños con la finalidad de mejorar la práctica de los sistemas educativos.

El profesor Roger T. Johnson es profesor de Currículum y Educación con énfasis en Educación de Ciencias en la Universidad de Minnesota y coautor de varios libros con su hermano David, ambos tienen como objeto de estudio en cuanto al aprendizaje las habilidades sociales de individuo, en donde el aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico en los que los estudiantes trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás, en este caso dicha teoría busca que se pueda generar un aprendizaje de las habilidades sociales para mejorar el desenvolvimiento de ellos en cualquier ambiente y además de ello que se destaque la participación activa y la interacción de estudiantes como profesores.

Cuando nos referimos a la interdependencia podríamos mencionar que es aquella relación en la cual dos partes (estudiantes) se enlazan positivamente generando beneficios no solo para una de las partes sino para ambos.

Así como lo señala los autores Johnson, Johnson, Holubec y Roy, en 1984, citado de Del Barco, Castaño, Mendo, e Iglesias (2015), las habilidades sociales permiten la cooperación con los estudiantes y genera que estas relaciones sean más eficaces en el aprendizaje cooperativo. Por otro lado, según Vallejos, (2019) y Pillaca, (2017) menciona que las habilidades sociales son el conjunto de comportamientos o conductas que se manifiestan en la interacción **recíproca** de dos o más personas de manera adecuada, es decir, estas son actuaciones que se ve reflejado en lo que se conoce como relaciones interpersonales.

Según Carrillo, (2016) refiere a estas como el conjunto de comportamientos, conductas aprendidas a medida que se refuerzan es decir una persona es capaz a responder un saludo, sabe decir no, expresa sus sentimientos, sabe reconocer sus errores y pide disculpas, esto quiere decir que las habilidades sociales, representan a las destrezas y conductas en la que permitió relacionarse satisfactoriamente con otra persona y con un grupo de personas.

Por otro lado, Roca, 2014 define las habilidades sociales son aquellas series de conductas que pueden ser observadas y además de ellos también refiere a los pensamientos y emociones de las personas al poder relacionarse y entablar relaciones con los otros, que por consiguiente nos ayudan de manera satisfactoria y permite procurar que los demás respeten nuestros derechos y que no nos impidan a lograr los objetivos que tenemos (Savarimuthu, 2018).

El juego desde tiempos remotos ha sido un medio de comunicación de algunos pueblos, lo cual ha permitido construir en un ambiente afectuoso, que abre las posibilidades de aprender y convivir no solo con su propia cultura sino con diferentes culturas. desarrollando los pilares de la educación (Delors, 2013).

Los juegos cooperativos pueden redefinirse como una actividad liberadora es decir que libera de la competición, eliminación, agresión aquellos en donde los participantes o jugadores reciben y brindan ayuda a los otros jugadores en el que se busca alcanzar los objetivos comunes del juego (Omeñaca y Ruiz, 2005). Las personas en este caso los niños juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros, es por

ello que a partir del programa de juegos cooperativos se busca que los estudiantes se ayuden mutuamente para mejorar algunas conductas como expresarse ante los demás, pedir disculpas, dar las gracias, iniciar una conversación y no solo se centren solo en ellos, sino que con ellos adquieran ciertas habilidades sociales a partir de su contexto. Por lo tanto, se asume que los juegos cooperativos son actividades lúdicas que permite la interacción positiva de los niños y además contribuye a su desarrollo personal e integral sin retener sus emociones o conductas.

Por lo tanto, los juegos se manifiestan en diferentes etapas del desarrollo del ser humano; puesto que estas generan y crean un ambiente placentero para comunicarse con las demás personas de diferentes edades.

El juego es la actividad lúdica que contiene todas las tendencias evolutivas de manera concisa, por la que se dice que el juego importante fuente de desarrollo para las personas en especial en los niños. Según Benites (2010), el juego se ha caracterizado por desbordar emociones positivas, que estimulan el desarrollo social e intelectual, los cuales regulan la conducta, comportamientos, actitudes y la afectividad; lo cual nos permite poder poner en práctica los juegos dentro de las aulas para generar un ambiente positivo en donde los estudiantes se desarrollen sin ninguna dificultad o deficiencia.

Materiales y métodos

La presente investigación tiene una metodología basada en un paradigma positivista, de enfoque cuantitativo, utilizando el método no experimental, de nivel básica propositiva, con un muestreo no probabilístico intencional, el cual según Hernández, Fernández y Baptista (2010) esta se basa en dar una solución y se logren los fines esperados.

M ← Ox (P)

Leyenda:

M: Muestra de estudio

Ox: Habilidades sociales

P: Programa juegos cooperativos

Para este estudio, se tuvo una población finita con 92 estudiantes del tercer grado, secciones A, B, C, D y E, la muestra estuvo conformada por 18 estudiantes del tercer grado de la sección E de educación primaria de una institución educativa de la ciudad de Chiclayo con edades entre 8 y 9 años, que a la vez conforman la muestra, con un muestreo no probabilístico intencional, para un mayor control de las variables, a quienes se les aplico el cuestionario de habilidades de interacción social de Monjas, el cual fue adaptado al contexto y realidad de los estudiantes, constó de 49 ítems, con una escala de Likert, según Fernández, Hernández, y Baptista, (2010) menciona que esta escala es un método de medición el cual presenta un conjunto de ítems con el objetivo de evaluar las actitudes, comportamientos y opiniones de las demás personas y en donde las respuestas son puntuadas en el rango de valores que el investigador establece. el cual fue evaluado y sometido a un juicio de expertos, con el objetivo de que sea apto para medir el nivel de habilidades sociales en los estudiantes.

Los criterios para selección de la muestra, basándonos en el muestreo no probabilístico intencional, fue dado por la dirección de la institución educativa, asignándonos para la investigación el aula del tercer grado de la sesión E. Respecto a la aplicación del cuestionario y debido a la situación actual de la pandemia y el estado de emergencia en el que se encontraba el país, la aplicación de este instrumento fue virtual, por medio del grupo del aula empleando la aplicación WhatsApp y llamadas a los padres de los niños para el llenado respectivo del formulario.

Ante la problemática de la investigación, se desprenden dos variables: las habilidades sociales, como variable dependiente y el programa juegos cooperativos como variable independiente, los cuales se visualizan en la siguiente tabla 1.

Tabla 1:

Operacionalización de variable dependiente

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSION	DEFINICIÓN	INDICADORES	ITEMS
	CONCEPTUAL	ES	OPERACIONAL		
HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	Conjunto de capacidades y destrezas interpersonales la cual nos permite relacionarnos con otras personas de forma eficiente expresando nuestras opiniones, sentimientos, deseos, necesidades u emociones negativas. (Dongil, y Cano, 2014)	Habilidades sociales básicas	Esta variable se evaluará mediante un cuestionario de habilidades sociales que comprende 49 ítems, dentro de estos se considera seis dimensiones (habilidades sociales básicas, habilidades para hacer amigos, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos, habilidades de solución de problemas interpersonales, habilidades de relación con los	Interactúa de manera adecuada con los demás y responde eficientemente en cada situación teniendo en cuenta el respeto y empatía.	1. Saludo con respeto a otras personas 7. Respondo sin dificultad cuando otros me saludan. 14. Sonrío a los demás en situaciones adecuadas. 20. Respondo correctamente cuando otros niños se dirigen a mí de manera amable y educada. 26. Me presento ante otras personas con facilidad. 32. Hago favores a otras personas en distintas ocasiones (traer una silla, comprar un producto a la hora de recreo, etc.) 33. Presento a otras personas que no se conocen entre sí. 40. Cuando hablo con un grupo de niños, pido las cosas por favor, digo gracias, me disculpo, etc..
		Habilidades para hacer amigos	Ayuda a otros niños, los anima a participar en distintas actividades de manera correcta fortaleciendo los lazos de amistad.	2. Ayudo a otros niños y niñas cuando juego con ellos. 8. Digo cosas positivas (eres un gran compañero, eres valiente, tú puedes hacerlo, etc.) a otros niños(as). 15. Respondo correctamente cuando un niño y niña me pide que juegue o realice alguna actividad con él/ella. 21. Pido ayuda a otros niños y niñas en diversas actividades y juegos. 27. Coopero (participo, animo, doy sugerencias, etc.) con otros niños(as) en diversas actividades y juegos. 34. Respondo adecuadamente cuando otras personas rescatan y resaltan mis cualidades. 41. Entrego con facilidad y voluntariamente mis objetos (lápiz, tajador...) compartiendo con aquel que lo necesita. 46. Respondo educadamente cuando otros niños quieren unirse conmigo a jugar o a realizar una actividad. 49. Soy yo quien inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.	
		Habilidades	de relación con los	Participa en conversaciones con	3. Respondo adecuadamente cuando las personas con las que estoy hablando quieren terminar la conversación

	conversaciones que caracterizan dicha variable	adultos)	niños, los escucha pregunta y responde adecuadamente, sin ir en contra de las ideas de los demás.	<p>9. Cuando inicio una conversación con niños y niñas, escucho lo que me dicen.</p> <p>16. Cuando converso con otros niños, termino la conversación sin dificultad.</p> <p>22. Respondo amablemente cuando otros niños quieren iniciar una conversación conmigo.</p> <p>28. Cuando tengo una conversación con otras personas, participé activamente (intervengo en la conversación, cambio de tema, etc.)</p> <p>35. Cuando hablo con un grupo de niños, participo de acuerdo a las normas establecidas.</p> <p>43. Cuando me uno a una conversación en grupo, intervengo cuando es necesario y lo hago con respeto.</p>
	Habilidades de relaciones con las emociones y sentimientos		Expresa deseos de manera adecuada, logrando decir lo que desea sin atentar contra los demás.	<p>4. Me digo a mí mismo/a cosas positivas (soy bueno, soy educado, me quiero mucho, etc.)</p> <p>10. Defiendo y reclamo mis derechos con respeto ante los demás</p> <p>11. Expreso y defiendo mis opiniones ante mis compañeros.</p> <p>17. Respondo adecuadamente a las emociones y sentimientos desagradables y negativos de los demás (críticas, enfado, tristeza).</p> <p>23. Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos agradables y positivos (felicidad, placer, alegría)</p> <p>29. Cuando tengo un problema con otros niños pienso en la manera de que hacer para solucionarlo.</p> <p>36. Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos desagradables y negativos (tristeza, enfado, fracaso...)</p> <p>37. Me siento contento cuando veo que otras personas defienden sus derechos.</p> <p>42. Expreso desacuerdos con otras personas de manera oportuna cuando siento que están yendo en contra de mis derechos.</p> <p>47. Expreso cualidades positivas de mí mismo/a ante otras personas (soy solidario, soy educado, alegre, etc.).</p>
	Habilidades de solución de problemas interpersonales		Identifico las causas del problema para buscar soluciones eficaces y pertinentes ante conflictos o dificultades que se le presentan con niños.	<p>5. Cuando tengo un conflicto con otros niños y niñas preparo como voy a poner en práctica la solución elegida.</p> <p>12. Cuando observo un conflicto, menciono una alternativa de solución para los niños implicados.</p> <p>18. Cuando tengo un problema con otros niños, me pongo en su lugar y busco soluciones.</p> <p>24. Cuando quiero solucionar un problema que tengo con otros niños y niñas, trato de elegir la mejor solución y la pongo en práctica la solución elegida.</p> <p>30. Cuando tengo un problema con otros niños, trato de buscar las causas que lo ocasionaron.</p>

	Habilidad de relación con los adultos	Interactúa con adultos, los escucha con atención, inicia y termina conversaciones, y responde de manera amable y educada.	38. Identifico (soy capaz de mencionar) los problemas que me surgen cuando me relaciono con otros niños y niñas. 44. Cuando observó un problema entre niños, suelo buscar a otras personas para que intervengan y ayuden a tranquilizar la situación. 6. Actúo, solucionando por mí mismo/a los conflictos que se me plantean con las personas adultas 13. Digo cosas positivas y agradables a las personas adultas 19. Respondo correctamente a las peticiones y sugerencias de las personas adultas 25. Cuando tengo un problema con un adulto, me pongo en su lugar y trato de solucionarlo. 31. Inicio y termino conversaciones con adultos de manera cortés y educada. 39. Respondo correctamente cuando las personas mayores se dirigen a mí amablemente. 45. Cuando tengo conversaciones con personas adultas, expreso mis ideas, realizo sugerencias y quejas cuando es necesario. 48. Expreso comentarios y elogios a los adultos cuando siento que debo decirlo.	
INSTRUMENTO	CODIFICACIÓN	RANGO	ESCALA	
Cuestionario de habilidades de interacción social	Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)	Muy alto:81-100 Alto: 61-80 Intermedio:41-60 Bajo:21-40 Muy bajo: 1-20	Intervalo	
Elaboración propia: Inoñan Ballena, Yessica Elizabeth, adaptado del Cuestionario de Habilidades de Interacción Social, Monjas (1992).				

Operacionalización de la variable independiente

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	ITEMS
JUGOS	Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores ofrecen ayuda que contribuirá a alcanzar objetivos en conjunto.	Comunicación	Es el proceso donde el emisor logra expresar un mensaje de manera clara y oportuna	Estimular la comunicación verbal con escucha activa y la comunicación no verbal para desarrollar actividades lúdicas.	Cumple las normas establecidas para llevar a cabo el juego. Colabora en la resolución de conflictos y en el desarrollo de juego de manera positiva. Se comunica con sus compañeros de forma verbal y no verbal. Realiza el juego cooperativo de manera creativa y comunicativa.
COOPERATIVIDAD		Autoafirmación de sí mismo	Se refiere a expresar la realidad de cómo es	Conocerse a sí mismo y conocer las	Incrementa su autoconocimiento y el conocimiento por los demás Comparte en grupo información personal

R A T I V O S	(Garairgord obil, 2002)		características de los demás	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego. Se conoce así mismo identificando sus fortalezas y debilidades.
	Integración	Es el acto de incorporar y/o entrelazar partes para que formen un todo	Colaborar en la resolución de conflictos.	Conoce un poco más a sus compañeros al realizarle preguntas. Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con sus compañeros. Respeto su turno para hablar o participar.
	Prospectiva	Refiere a tener el conocimiento de identificar como son las relaciones que existen en su contexto, así como sus relaciones e interdependencia.	Muestra iniciativa por la participación de los juegos	Comprende las instrucciones y reglas del juego. Reconoce el nombre de su compañero al escucharlo entonar canciones. Participa activamente intercambiando ideas durante los juegos cooperativos.
INSTRUMENTO	CODIFICACIÓN	RANGO	ESCALA	
Lista de cotejo	SI (2) NO (0)	Alto: 17-20 Medio: 11-16 Bajo: 1-10	Intervalo	

Elaboración propia: Inoñan Ballena, Yessica Elizabeth

Por otro lado, el tipo de técnica utilizado fue de campo, el instrumento para la recolección de datos fue el cuestionario de habilidades de interacción social, utilizando la escala de actitudes, empleando la escala Likert. Dicho instrumento fue tomado de María I. Monjas, adaptado debido a la realidad de los niños y evaluado por 8 especialistas, los cuales conformaron el juicio de expertos, obteniéndose el grado de validez interna muy alta de 0.97 al aplicarse el coeficiente V-Aiken, el mismo que identifica la relevancia de los ítems debido a que la valoración se encuentran comprendidas en el rango de 85% a 100% y una confiabilidad muy alta de 0.872 desarrollada a través del método del Alfa de Crombach, tras la aplicación de una prueba piloto a 4 estudiantes que comprenden las edades de 8 y 9 años el cual dio paso a la aplicación del cuestionario en la muestra seleccionada.

El procedimiento que se llevó fue a partir de la adaptación del cuestionario de habilidades de interacción social de Monjas (1992), sometido al juicio de expertos para considerar la relevancia de los ítems y fue validado para medir el nivel de habilidades sociales, lo cual dio apertura a la aplicación de una prueba piloto. Seguido de ello se procedió solicitar el permiso del director y docente respecto a la investigación, para la aplicación del instrumento en la muestra seleccionada mediante la modalidad virtual a los estudiantes y a la docente de aula para constatar las respuestas expresados por los niños. Se recogió, procesó la información y se elaboró un informe de los datos e información recolectada.

Ante lo mencionado anteriormente se realizó el plan de procesamiento donde el estudio siguió la metodología, concernirte a los objetivos planificados. En este sentido, se respondió al primer objetivo de medir el nivel de habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de primaria, los procesos utilizados para llevar a cabo esta meta fue el uso el programa de hojas de cálculo Excel, el cual contenía los ítems del cuestionario, los niveles de muy bajo, bajo, intermedio, alto y muy alto y la escala. En seguida se realizó el vaciado, codificación de los

datos y tabulación de la información, aplicándose formulas estadísticas y obteniendo los porcentajes de cada una de las dimensiones. Finalmente se arribó en la conclusión que el 61% de los estudiantes se encuentran en un nivel de bajo a intermedio en cuanto a la dimensión de habilidades de solución de problemas interpersonales, mientras que en las demás dimensiones con un porcentaje menor.

En referencia al segundo objetivo se determinó los factores influyentes en el desarrollo de habilidades sociales, a través del siguiente proceso que conlleva a realizar un análisis documental de información para la definición de categorías y subcategorías, identificando las ideas fuerza de autores respecto a los factores biológicos o genéticos, factores socioculturales y los factores pedagógicos. Esto permitió realizar una representación de resultados a través de un mapa semántico y su respectivo análisis de los hallazgos dando a conocer que los factores biológicos o genéticos como la familia es el primer ente educador, mientras que los factores socioculturales como la sociedad, la diversidad de culturas y los medios de comunicación, aportan en el entorno donde el niño se desenvuelve también son medios que ayudan y los factores pedagógicos como son los agentes que se encuentran en la escuela.

En cuanto al tercer objetivo, fue determinar las características del programa juegos cooperativos, tales como participativa, significativa e integradora, donde se planteó 13 sesiones de aprendizajes con una duración de 2 horas cada una y dando más horas a la dimensión de solución de problemas interpersonales, cabe mencionar que estas sesiones son integradas es decir que no solo se trabajó una de las dimensiones, sino que a la vez guardo relación con las demás dimensiones. El informe de ejecución de la propuesta fue enviado a 4 especialistas en base a educación pedagógica, adjuntándose el instrumento Juicio de expertos para evaluar la propuesta, adaptado de Pérez, 2008, por los autores Aguinaga y Campos, (2020), de la cual tuvo en 5 apartados: la identificación del experto, las instrucciones, la estructura de los indicadores como pertinencia, significatividad, originalidad, visibilidad, claridad, consistencia teórica, calidad técnica, extensión, y evaluabilidad, la escala de valoración y el veredicto final. Los resultados se clasificaron en una escala muy alta con un porcentaje 93.06%. los cuales dieron validez a las características y actividades programadas en relación a las habilidades sociales y considerada acta para la aplicación.

En relevancia, este estudio se organiza en la matriz de consistencia, que refleja de manera general el trabajo de investigación que se detalla en la presente la tabla 2.

Tabla 2

Matriz de consistencia

Título: Programa de juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de primaria

F. PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
¿Cómo potenciar las habilidades sociales básicas en estudiantes de tercer grado de educación primaria?	<p>General: Diseñar un programa juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una Institución Educativa de Chiclayo-2020.</p> <p>Específicos: Medir el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes antes de la aplicación del programa de juegos. Identificar los factores influyentes en el desarrollo de habilidades sociales</p>	Si se diseña un programa juegos cooperativos, entonces es probable mejorar las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de educación primaria de una	<p>VD: Habilidades Sociales</p> <p>V1: Juegos Cooperativos</p>

	Determinar las características del programa juegos cooperativos.	I.E de Chiclayo-2020.
TIPO DE INVESTIGACIÓN-DISEÑO	POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
Enfoque: Cuantitativo Diseño: No Experimental Categoría: Básica propositiva	Población: 92 estudiantes de tercer grado de primaria de las secciones A, B, C, D Y E. Muestra: 18 estudiantes del tercer grado "E" del nivel primario de un I.E de Chiclayo Muestreo: No probabilístico intencional	Técnica: Prueba Instrumento: Cuestionario de habilidades sociales Técnica: Análisis de contenido Instrumento: Ficha de análisis

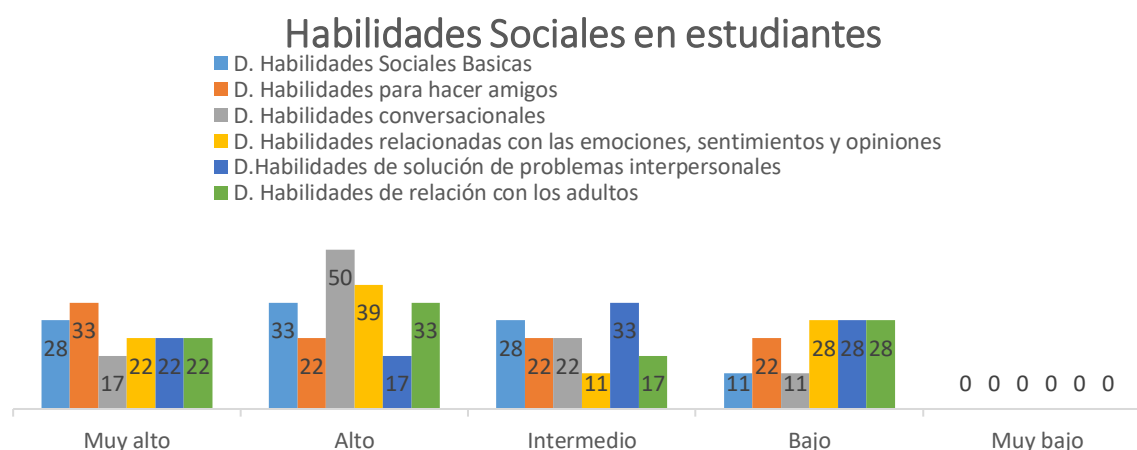
El presente estudio se llevó a cabo en base a algunos principios éticos como el respeto hacia todos los que intervinieron y participaron en la investigación, el consentimiento informado para la aplicación del cuestionario de habilidades de interacción a los estudiantes y docente, transparencia con respecto a la codificación en los resultados obtenidos en el cuestionario, e integridad ya que se resguardó los datos generales e informativos de la institución educativa para evitar las susceptibilidades de los participantes es por estos motivos que no se mencionan en la investigación.

Resultados

En la investigación los resultados se redactaron de forma clara, pertinente y concisa conforme a los hallazgos obtenidos de la base de datos, tablas y análisis en relación a las variables estudiadas siguiéndose el orden de los objetivos planteados.

El resultado del primer objetivo del nivel actual de las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de educación primaria en una I.E de Chiclayo -2020, antes de la aplicación del cuestionario, este que fue validado por el juicio de 8 expertos utilizando una escala Likert; se detallan en el siguiente gráfico, tomando en cuenta las seis dimensiones.

Gráfico 1: Comparación de resultados de las habilidades sociales en estudiantes del tercer grado de primaria en sus seis dimensiones.



Fuente: Elaboración propia, basado en el cuestionario de habilidades de interacción social (n=18)

La información en el gráfico 1, refleja que los estudiantes del tercer grado, han desarrollado las dimensiones de habilidades sociales básicas, las habilidades conversaciones y las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones, con un promedio de 63% de nivel alto a intermedio; mientras que en promedio el 42% de los estudiantes se encontraron en un nivel de bajo a intermedio en las dimensiones de habilidades para hacer amigos y las

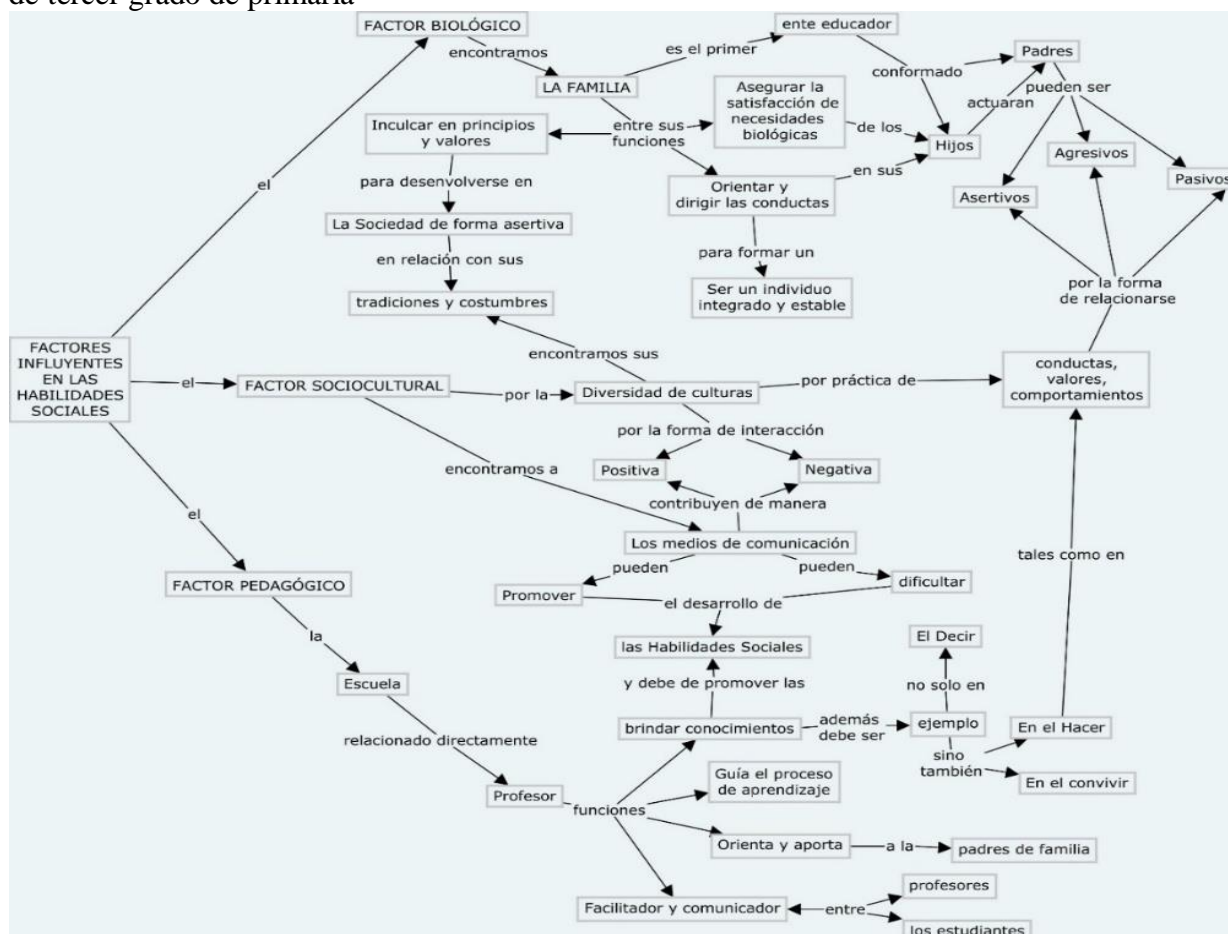
habilidades de relación con los adultos, sin embargo existe un 61% de la muestra que no han logrado satisfactoriamente la dimensión habilidades de resolución de problemas, lo que significa que más de la mitad de la muestra, presenta dificultades para poner en práctica acciones para solucionar o enmendar un error o problema con los demás. Por tanto, es preocupante esta situación presente en el aula, debido a que, si no se interviene, la muestra tendrá problemas en un futuro, sin dejar de lado que existe porcentajes menores de la muestra en las demás dimensiones que no han logrado el nivel de alto y muy alto

Ahora bien, los factores influyentes en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una I.E de Chiclayo-2020 que corresponde al segundo objetivo de la investigación se realizó una indagación documental en repositorios, en el cual se dio las definiciones de las sub categorías de los factores biológicos o genéticos, socioculturales y pedagógicos.

A la vez se identificó las ideas fuerzas en un cuadro, llegando a una condensación de las diversas fuentes consultadas, y organizadas en el siguiente mapa semántico.

Figura 1:

Análisis de datos de factores influyentes en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria



Fuente: Elaboración propia, Inoñan Ballena, Yessica Elizabeth, basado en fuentes documentales

En la figura 1, los resultados obtenidos muestran que los factores biológicos están relacionados directamente con la familia, especialmente con los padres debido a que son la primera figura que tiene el niño como modelo para poder generar buenas relaciones sociales sobre todo en los primeros años, el cual contribuirá al bienestar personal de niño, citado de

Ponce, (2011) por (Monzon, 2014). Así mismo, los factores socioculturales como la sociedad y la diversidad de culturas en el cual los individuos se relacionan e interactúan, según su forma de pensar, sentir, hacer y convivir tienen una influencia respecto a las habilidades sociales. Tomado de Contini (2010), numerosas investigaciones contrastan que la presencia de relaciones asertivas y desarrollo de las habilidades sociales tanto en edades tempranas y en la adolescencia, contribuyen a un desarrollo de una personalidad y desenvolvimiento saludable en la vida adulta. Por otro lado, en los factores pedagógicos encontramos al docente, quien tiene un rol importante en la influencia de estas habilidades, y es él quien puede promover o dificultar su aprendizaje. Cabe mencionar que estas habilidades sociales no son innatas al individuo es decir no vienen en los genes, sino que son aprendidas durante su desarrollo y que son cruciales para el éxito y socialización en diversos ámbitos, lo que significa que la escuela es parte importante y complementaria que influye en el desarrollo de estas habilidades sociales (Del Real, 2016).

Para culminar, los resultados del tercer objetivo de la investigación, en cuanto a características del programa juegos cooperativos orientado a potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una I.E de Chiclayo-2020, tuvo por sustento dos teorías que dieron un encuadre mejor al estudio, que se refleja en la siguiente figura.

Figura 2:

Modelo teórico de la propuesta: Programa “Jugando Socializamos todos”



Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la figura 2, fundamentado en dos teorías, la teoría sociocultural del psicólogo Lev Vygotsky, que refiere que el contexto donde se desenvuelve el niño permite generar aprendizajes de conductas y comportamientos. Además en 1979, el psicólogo describe dos niveles evolutivos: el nivel evolutivo real, el cual se entiende que el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, admite que las actividades que los niños pueden realizar por sí solos son indicativas respecto a sus capacidades mentales, sin embargo, cuando se le brinda ayuda o se le orienta a cómo resolver una dificultad o problema que se le presente, este lo podrá solucionar, en otras palabras, el niño llega a una solución respecto al problema cuando la hace

con ayuda de otros, permitiendo un nuevo aprendizaje en el niño, lo que constituye el otro nivel conocido como el nivel de desarrollo potencial, (Carrera y Mazzarella, 2001). Y la teoría de la interdependencia social de los hermanos Johnson, especializado en las investigaciones relacionadas al aprendizaje por cooperación guarda relación con las habilidades y las características del individuo para crear grupos de trabajo en donde las relaciones favorezcan o perjudiquen no solo a una parte del equipo sino a todo el equipo en sí.

Ambas teorías guardan relación con el programa, lo que significó que el programa del juego dentro del aula cumple un rol fundamental que permite crear un ambiente de satisfacción que para despertar la imaginación, actuar, sentir, percibir y disfrutar a los estudiantes acciones divertidas determinadas que a la vez se vuelven significativas, con el objetivo de asumir reglas, desarrollar el intelecto, la voluntad y sobre todo aprender determinadas formas de conductas para contribuyen a su desarrollo personal.

Es por eso se propuso la didáctica del programa juegos cooperativos, conformado de 13 sesiones con dos horas cada una, con las características tales como participativa, ya que se consideró a los estudiantes, docente y a los padres de familia, partiendo de actividades y juegos de cooperación de todos ellos; integral porque no solo se busca que adquieran conocimientos sino potencien el desarrollo de habilidades sociales respondiendo a las competencias y perfiles de la educación básica regular; significativa, porque los estudiantes trabajarán por equipos empleando juegos que permiten divertirse, aprender y a la vez mejorar su estado de ánimo. Finalmente se tuvo que la evaluación del programa se realizará de forma permanente y formativa considerando el proceso sistémico de las fases de inicio, desarrollo y cierre, en cada una de las sesiones de acuerdo a Ministerio de Educación.

Es menester mencionar que las sesiones del programa juegos cooperativos, obtuvieron una validez muy alta con un valor de 93%, emitida por los 4 expertos, indicando que es viable, se ajusta a la realidad suscitada y considerada acto para la aplicación.

Discusión

En el estudio, para la discusión de resultados, se diseñó el programa juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo y se consideró válido, Por un lado, Carrillo, (2016), tuvo como resultado que el entrenamiento del programa ludico fue validado que a su vez permitió aumentar los comportamientos asertivos, reducir la conducta asertiva y la ansiedad social. Así mismo Alvarado y Bautista (2014), un trabajo que coincide de modo aproximado con la propuesta. Los autores concluyeron que el programa de intervención tutorial para mejorar las habilidades sociales, influyó de manera notable y significativo debido a que se elevó el estado de sociabilidad por parte de los alumnos al interactuar y relacionarse abiertamente con los demás. Además, se logró que los 63 alumnos aprendieran a usar diversas estrategias y a asumir cualidades de compañerismo con la finalidad de resolver conflictos de forma positiva. En coherencia con los resultados, se determina que al desarrollar programas educativos de intervención contribuyen a mejorar una realidad específica, como es el caso en este estudio respecto a las habilidades sociales. En este sentido, es menester que, en la etapa escolar, el juego adquiera gran importancia, para el desarrollo personal y social, adquiriendo destrezas y habilidades que le permiten a los niños explorar el entorno donde se encuentran (Hernández, 2002)

Respecto al primer objetivo específico, los hallazgos demostraron que los estudiantes carecen de habilidades de solución de problemas interpersonales, ubicándose en un nivel bajo a intermedio de 61% al aplicarse el cuestionario. En concordancia con la información, Carrillo,

(2016) para medir la ansiedad social y las habilidades sociales, empleó la combinación de tres instrumentos, en el cual el Cuestionario de interacción social para niños, tuvo consistencia interna alta con el alfa de Cronbach teniendo una puntuación de 0.93 y una alta confiabilidad de 0,95 empleando el Guttman. Por su parte, Urbina (2013), realizado a 25 adolescentes entre 15 y 18 años, para el cual empleó un cuestionario y la escala de habilidades sociales para medir la defensa de los propios derechos, autoexpresión de escenarios sociales, iniciar y terminar interacciones, saber decir no, se concluyó que el 56% de las mujeres presentaron facilidad para comunicarse con el sexo opuesto y defender sus propios derechos y el 44% de los hombres mantienen en promedio la habilidad para expresarse ante cualquier ambiente social y capaces de expresarse ante los demás, un desacuerdo ante una realidad. En conclusión, el docente que no genera espacios, ni emplea emplear actividades lúdicas que permiten interactuar de manera significativa con sus estudiantes durante la etapa escolar, los niños no estarán en condiciones de generar relaciones sociales enriquecedoras y optimas dentro del aula.

En relación al segundo objetivo específico, se encontró que las habilidades sociales se relacionan significativamente con factores biológicos, sociales y pedagógicos, en donde se tuvo que la familia es el primer lugar de aprendizaje del cual el niño aprende (Galarza, 2012), sin embargo, la escuela es quien apoya y contribuye en este aprendizaje que el estudiante trae consigo. Como menciona los autores Suárez y Vélez, (2018) que la familia es el primer espacio donde los niños se desarrollan socialmente, además de que la afectividad, comunicación familiar y los estilos parentales que se tenga, van a incidir en la formación de las habilidades sociales y psicosociales en los niños. García, (2016) con su investigación al aplicar los talleres, determinó que existe una mejora de las relaciones interpersonales, debido que los estudiantes ponían en práctica las habilidades sociales. De lo expresado, se deduce que la práctica pedagógica del docente se lleve en cada una de las actividades diarias que este realiza, la cual tienen como propósito orientar y contribuir en la formación integral de los niños para resolver sus problemas (Díaz, 2006), Cabe señalar el docente es parte importante y complementaria de la educación de los estudiantes, actuando con proactividad y dinamismo. evitando caer en el egocentrismo y rutina de su práctica pedagógica. En este sentido. La escuela considerada como la vida de la comunidad, la cual trasmite aprendizajes y valores y principios que son necesarios para la vida y así mismo permiten mejorar sus capacidades y habilidades para el beneficio propio de los niños como para el de la sociedad (Crespillo, 2010).

En cuanto al último objetivo específico de la investigación, se tuvo que las características, integradora, significativa y participativa, guardan relación respecto a las actividades que se planificó y en donde 4 especialistas dieron como resultados una valoración muy alta del 96%, lo que significa que es válido para la muestra seleccionada. En concordancia con esta información, Carrillo, (2016) en su programa lúdico tuvo las características, para aulas ordinarias para niños de 9-12 años, la cual se ha propuesta siete dimensiones en relación a las habilidades sociales. Otro de los estudios como el de Guevara, (2014), el cual empleo la lista de cotejo y ficha de observación, que fueron validados para su programa de juegos activos en niños de inicial con la objetivo de mejorar las habilidades sociales de comunicación se tuvo avances significativos en la dimensión de asertividad y ejercicio social que más del 60 % han mejorado sus habilidades sociales de comunicación, es fundamental que estas habilidades deban de potenciarse y reforzarse. Así mismo, Larenas, (2013) menciona que las empresas y las instituciones requieren profesionales que no solo cumplan con sus responsabilidades eficazmente, sino que también tenga la capacidad de ser proactivos, empáticos, sepan trabajar en equipo y se adapten a equipos organizacionales a fin lograr una mayor productividad, un grato ambiente laboral y una mayor valorización del trabajo. En conclusión, establecer propuestas de mejora a la problemática, permiten que el niño adquiera un aprendizaje o conducta, donde la familia y la sociedad son los agentes principales, sin embargo, el docente,

dentro del aula es quien debe de coordina, concretar y generar espacios que permitan que los estudiantes se desarrollen en sus todas sus dimensiones.

Conclusiones.

1. En la investigación se diseñó un programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales, facilitando la expresión en público, resolver problemas, manejar sus emociones ente los demás, ponerse en el lugar del otro y por ende, se desarrollaría con autonomía en cualquier contexto.
2. En el estudio se conoció el nivel actual de habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado de primaria, y entre las dimensiones evaluadas, que presentó mayor dificultad fue la dimensión de las habilidades de solución de problemas interpersonales, por lo que debía propiciar actividades lúdicas que permitan el desarrollo de estas habilidades.
3. En el trabajo de investigación se concluyó que los factores influyentes de las habilidades sociales en estudiantes del tercer grado de primaria son la familia, la sociedad y la escuela, estos tres agentes permiten sacar a flote lo mejor de cada niño, buscando su desarrollo integral. Asimismo, cabe mencionar que la escuela es en donde se cimienta mejor las bases en cuanto a las dimensiones cognitivas, personales y sociales.
4. En el estudio se conoció, las características de la propuesta de juegos cooperativos, sustentado en el enfoque sociocultural de Vygotsky y la teoría de la interdependencia social de los hermanos Johnson; propiciando mejoras en las relaciones interpersonales, intrapersonales y la capacidad de empatía, la cual se refleja en las 13 sesiones planteadas que a su vez fueran validadas por expertos.

Recomendaciones

Capacitar a los docentes del nivel primaria de la importancia de los juegos ya que contribuye al desarrollo físico, emocional y social, para que lo apliquen dentro de las aulas y mejorar las competencias sociales en los estudiantes.

Identificar el nivel de habilidades sociales en estudiantes, empleando el instrumento de habilidades de interacción social, adaptado de Monjas, que fue sometido a juicios de expertos, dando validez y confiabilidad, para poder responder y atender a la carencia de las habilidades sociales presente en las aulas.

Generar espacios y ambientes dentro de las instituciones para que los estudiantes puedan desarrollarse con seguridad y evitando poner en riesgo su condición física.

Desarrollar dentro del aula, el programa juegos cooperativos que permitan dinamizar el trabajo entre docentes y estudiantes, para desarrollar habilidades sociales de manera significativa.

Referencias bibliográficas

- Aguinaga, S. G., & Campos, O. A. (2020). *Juicio de expertos para validarla propuesta*. Chiclayo: USAT.
- Becerra, I. (2017). Las habilidades sociales: una herramienta efectiva en la clase de religión, de los alumnos del 7º básico del colegio O'Higgins, de Melipilla. Santiago de Chile: Universidad Finis Terrae. Obtenido de http://repositorio.uft.cl/bitstream/handle/20.500.12254/1330/Becerra_Irene%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Benites, G. S. (2010). Estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *marcoELE*, 1-68.
- Care, E. (2016). *Habilidades para un mundo cambiante*. Santiago: Ministerio de Educación de Chile. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/01-Esther-Care-ESP-Apr1endizajeyDocencia.pdf>
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (13 de Abril - Junio de 2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educare*, V(13), 41-44.
- Carrillo, G. B. (2016). *Validación de un programa lúdico para la mejoría de habilidades sociales en niños de 9-12 años*. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43024/25934934.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Crespillo, E. (2010). *Pedagogía Magna* (5), 257-261.
- Del Barco, B., Castaño, E. F., Mendo, S., & Iglesias, D. (2015). Habilidades sociales en equipos de aprendizaje cooperativo en el contexto universitario. Obtenido de <https://search.proquest.com/docview/1712851352?accountid=37610>
- Del Real, J. (2016). *Influencia de la familia en el desarrollo de las Habilidades Socioemocionales de los niños de Educación Primaria*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Delors, J. (2013). Los cuatro pilares de la educación. *Galileo*, 103-110. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/30016/1/169-619-1-PB.pdf>
- Díaz, V. (2006). Formación docente, práctica pedagógica y saber pedagógico. *Laurus: Revista de Educación*, XII, 88-103. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109906.pdf>
- Dongil, E., & Cano, A. (2014). *Habilidades sociales*. Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS). Obtenido de https://bemocion.sanidad.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf
- Fernández, C., Hernández, R., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación* (Quinta ed.). México D.F.: McGraw-Hill Interamericana. Obtenido de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigacion%20de%20Edici%C3%B3n%20de%20Edici%C3%B3n.pdf
- Fernández, M. (2007). *Habilidades sociales en el contexto educativo*. Chillán: Universidad del Bío-Bío. Obtenido de http://repositorio.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/2060/1/Fernandez_Stevens_Marianela.pdf
- Galarza, C. B. (2012). *Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E.N Fe y Alegría 11, Comas-2012*. Lima: UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS. Obtenido de

http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/988/galarza_pc.pdf;jsessionid=AA7D763F22D27C39EDED9E121BDCF848?sequence=1

- Guevara, A. (2014). *Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 y 05 años de la i.e.i. n° 379 de la granja, Querocoto, 2014*. Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca. Obtenido de <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1262/JUEGOS%20ACTIVOS%20EN%20LA%20HABILIDAD%20SOCIAL%20DE%20COMUNICACI%C3%93N%20EN%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%2003%2C%2004%20Y%2005%20A%C3%91OS%20DELA%20I.E.I.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R. J. (2002). "El juego en la infancia". *Revista Candidus*, (21-22), 134-137. Obtenido de http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_47/nr_526/a_7350/7350.pdf
- Herrera, N. (2016). *Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la institución educativa n° 10925 "César Vallejo" - Chiclayo - 2015*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Paidós SAICF. Obtenido de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Larenas, K. (2013). *Habilidades sociales en el mundo laboral*. UDEC.
- Leighton, P. (2015). Niños con fuertes habilidades sociales tienen más éxito en su futuro académico y laboral. *El Mercurio Retrieved from*. Obtenido de <https://search.proquest.com/docview/1698782802?accountid=37610>
- MINEDU. (2007). *Habilidades sociales*. San Borja : Biblioteca Nacional del Perú. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/61-fasciculo-3-habilidades-sociales.pdf>
- Miyamoto, K., Huerta, M., Kubacka, K., Ikesako, H., & De Oliveira, E. (Marzo de 2016). Habilidades para el progreso social: el poder de las habilidades sociales y emocionales. (28). Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4848/Habilidades%20para%20el%20progreso%20social%20el%20poder%20de%20las%20habilidades%20sociales%20y%20emocionales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Monjas, M. I. (1992). *La competencia social en la edad escolar. Diseño, aplicación y validación del Programa de Habilidades de Interacción social*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Monzon, J. A. (2014). *Habilidades sociales en adolescentes institucionalizados entre 14 y 17 años de edad*. Guatemala de la asunción: Universidad Raffael Landívar. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/42/Monzon-Jose.pdf>
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. V. (2005). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. (Tercera ed.). Bogotá: Paidotribo. Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=fy_qy1n84H8C&oi=fnd&pg=PA7&dq=Ome%C3%B1aca,+J.+V.,+%26+Cilla,+R.+O.+\(2011\).+Juegos+Cooperativos+y+Educaci%C3%B3n+F%C3%ADsica.+Bogot%C3%A1:++X+Paidotribo&ots=VCIIDd3ICv&sig=ANF2Vozh6glhjQcDhYB4YLidscA#v=onepag](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=fy_qy1n84H8C&oi=fnd&pg=PA7&dq=Ome%C3%B1aca,+J.+V.,+%26+Cilla,+R.+O.+(2011).+Juegos+Cooperativos+y+Educaci%C3%B3n+F%C3%ADsica.+Bogot%C3%A1:++X+Paidotribo&ots=VCIIDd3ICv&sig=ANF2Vozh6glhjQcDhYB4YLidscA#v=onepag)
- Padilla, E. (2012). Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño. *REPERTORIO AMERICANO*. Obtenido de <https://search.proquest.com/docview/1555924670?accountid=37610>

- Pillaca, F. G. (2017). *Diagnóstico de las capacidades blandas del gerente de la institución financiera BanBif oficina Makro Chiclayo, 2015*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1278/1/TL_PillacaLarreaFernando.pdf.pdf
- Savarimuthu, E. R. (2018). *Habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa nacional de Chiclayo, agosto a diciembre de 2017*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1139>
- Suárez, P. A., & Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *PSICOESPACIOS, XII(20)*, 173-197.
- Taipe, Y. E. (2019). *"Propuesta de un programa para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de 3 años del nivel inicial de la I.E.P David Ausubel del Distrito San Juan de Lurigancho"*. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia. Obtenido de http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/7345/Propuesta_TaipeVelasquez_Yanet.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- UNICEF. (25 de Febrero de 2015). *Adolescentes de La Victoria fortalecerán habilidades sociales a través del fútbol*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/adolescentes-de-la-victoria-fortaleceran-habilidades-sociales-traves-del-futbol>
- Urbina, A. C. (2013). *“Habilidades sociales en adolescentes que practicaron en su niñez juegos tradicionales guatemaltecos*. La Antigua Guatemala: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/42/Urbina-Angela.pdf>
- Vallejos, A. M. (2019). *Habilidades blandas y su influencia en el desempeño del personal post venta Interamericana Norte SAC filial Chiclayo*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/2082>
- Velázquez, C. (2007). *El aprendizaje cooperativo en educación física: qué, para qué, por qué y cómo*. La Peonza: Revista de Educación Física para la paz, 2. Obtenido de https://www.academia.edu/3029282/El_aprendizaje_cooperativo_en_educaci%C3%B3n_f%C3%ADsica_qu%C3%A9_para_qu%C3%A9_por_qu%C3%A9_y_c%C3%B3mo?auto=download
- Vélez, M. (16 de Marzo de 2020). *Reprimir las emociones te puede enfermar*. Obtenido de La Mente es Maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/reprimir-las-emociones-te-puede-enfermar/>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. Paraná: Universidad Católica Argentina.

Anexos

Anexo N° 1: Instrumento de recolección de datos

Cuestionario de Habilidades de interacción Social

Adaptado de Monjas por Yessica Elizabeth Inoñan Ballena

NOMBRE Y APELLLIDOS: _____

EDAD: _____

SEXO: MASCULINO FEMENINO

FECHA: _____

OBJETIVO: Determinar si los estudiantes de tercer grado de educación primaria de una Institución Educativa han desarrollado sus habilidades sociales.

INSTRUCCIONES: Lee cuidadosamente cada una de los ítems y luego marca el número según la escala de valoración que planteamos a continuación.

ESCALA DE VALORACIÓN	
Nunca equivale al número	1
Casi nunca equivale al número	2
A veces equivale al número	3
Casi siempre equivale al número	4
Siempre equivale al número	5

N°	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
1	Saludo con respeto a otras personas					
2	Ayudo a otros niños y niñas cuando juego con ellos.					
3	Respondo adecuadamente cuando las personas con las que estoy hablando quieren terminar la conversación.					
4	Me digo a mí mismo/a cosas positivas (soy bueno, soy educado, me quiero mucho, etc.)					
5	Cuando tengo un conflicto con otros niños y niñas preparo como voy a poner en práctica la solución elegida					
6	Actúo, solucionando por mí mismo/a los conflictos que se me plantean con las personas adultas					
7	Respondo sin dificultad cuando otros me saludan.					
8	Digo cosas positivas (eres un gran compañero, eres valiente, tú puedes hacerlo, etc.) a otros niños(as).					
9	Cuando inicio una conversación con niños y niñas, escucho lo que me dicen.					
10	Defiendo y reclamo mis derechos con respeto ante los demás					
11	Expreso y defiendo mis opiniones ante mis compañeros					
12	Cuando observo un conflicto, menciono una alternativa de solución para los niños implicados					
13	Digo cosas positivas y agradables a las personas adultas					
14	Sonríó a los demás en situaciones adecuadas.					

15	Respondo amablemente cuando un niño y niña me pide que juegue o realice alguna actividad con él/ella.					
16	Cuando converso con otros niños, termino la conversación sin dificultad.					
17	Respondo adecuadamente a las emociones y sentimientos desagradables y negativos de los demás (críticas, enfado, tristeza).					
18	Cuando tengo un problema con otros niños, me pongo en su lugar y busco soluciones.					
19	Respondo correctamente a las peticiones y sugerencias de las personas adultas					
20	Respondo correctamente cuando otros niños se dirigen a mí de manera amable y educada.					
21	Pido ayuda a otros niños y niñas en diversas actividades y juegos.					
22	Respondo amablemente cuando otros niños quieren iniciar una conversación conmigo.					
23	Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos agradables y positivos (felicidad, placer, alegría)					
24	Cuando quiero solucionar un problema que tengo con otros niños, trato de elegir la mejor solución y la pongo en práctica.					
25	Cuando tengo un problema con un adulto, me pongo en su lugar y trato de solucionarlo					
26	Me presento ante otras personas con facilidad.					
27	Coopero (participo, animo, doy sugerencias, etc.) con otros niños(as) en diversas actividades y juegos.					
28	Cuando tengo una conversación con otras personas, participé activamente (intervengo en la conversación, cambio de tema, etc.)					
29	Cuando tengo un problema con otros niños pienso en la manera de cómo solucionarlo.					
30	Cuando tengo un problema con otros niños, trato de buscar las causas que lo ocasionaron.					
31	Inicio y termino conversaciones con adultos de manera cortés y educada.					
32	Hago favores a otras personas en distintas ocasiones (traer una silla, comprar un producto a la hora de recreo, etc.)					
33	Presento a otras personas que no se conocen entre sí.					
34	Respondo adecuadamente cuando otras personas rescatan y resaltan mis cualidades.					
35	Cuando hablo con un grupo de niños, participo de acuerdo a las normas establecidas.					
36	Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos desagradables y negativos (tristeza, enfado, fracaso...)					
37	Me siento contento cuando veo que otras personas defienden sus derechos.					
38	Identifico (soy capaz de mencionar) los problemas que me surgen cuando me relaciono con otros niños y niñas.					
39	Respondo correctamente cuando las personas mayores se dirigen a mí amablemente.					
40	Cuando hablo con un grupo de niños y niñas pido las cosas por favor, digo gracias, me disculpo, etc.					
41	Entrego con facilidad y voluntariamente mis objetos (lápiz, tajador...) compartiendo con aquel que lo necesita.					
42	Expreso desacuerdos con otras personas de manera oportuna cuando siento que están yendo en contra de mis derechos.					
43	Cuando me uno a una conversación en grupo, intervengo cuando es necesario y lo hago con respeto.					
44	Cuando observé un problema entre niños, suelo buscar a otras personas para que intervengan y ayuden a tranquilizar la situación					
45	Cuando tengo conversaciones con personas adultas, expreso mis ideas, realizo sugerencias y quejas cuando es necesario.					
46	Respondo educadamente cuando otros niños quieren unirse conmigo a jugar o a realizar una actividad.					
47	Expreso cualidades positivas de mí mismo/a ante otras personas (soy solidario, soy educado, alegre, etc.).					
48	Expreso comentarios y elogios a los adultos cuando siento que debo decirlo					
49	Soy yo quien inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.					

Anexo n° 2: Organizador de actividades

Planificación de las sesiones del programa							
N°	Sesiones	Propósito	Secuencia de didáctica	Estrategia	Medios y materiales	Evaluación técnica e instrumento	Tiempo aprox.
01	“Nos vamos conociendo más entre compañeros”	Conocer y presentar a su compañero para propiciar un clima positivo e integrarnos mejor y poniendo en práctica la escucha activa.	<ul style="list-style-type: none"> - Saludo y presentación - Declaración del propósito - Entrega de tarjetas. - Normas de convivencia - Juego “Me gusta...” empleando gestos. - Canción de despedida 	Juego en grupo	<ul style="list-style-type: none"> - Canción “El baile del cuerpo” -USB - Cajita azul y modelo de tarjetitas “Mis Compañeros” - Lapiceros - Canción: Adiós a todos” 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h
02	“Nos divertimos jugando teniendo en cuenta las palabras mágicas”	Los estudiantes por equipos ponen en práctica las palabras mágicas (por favor, gracias, permiso, disculpas) mediante el juego las charadas	<ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento - Normas de convivencia - Propósito - Canción “Las palabras mágicas” - Juego en equipos (actuar de acuerdo al flash card) 	Juegos de las charadas.	<ul style="list-style-type: none"> - Canción “El juego del calentamiento” - USB - Papelotes - Plumones - Flash Card 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h
03	“Conociendo y haciendo nuevos y mejores amigos”	Presentará a su compañero que han traído a la clase para entre todos compartir experiencias en los juegos así conocemos a otros niños y afianzar amistades.	<ul style="list-style-type: none"> - Bienvenida a los invitados - Presentación - Normas de convivencia y propósito. - Calentamiento - Formación de equipos - Juego (variante: Parados y sentados) - Aseo Personal 	Tres en raya en 3D	<ul style="list-style-type: none"> - Fotocheck - Paulitos de diversos tamaños - Ulas ulas - 3 Pelotitas de color azul - 3 pelotitas de color amarilla. - Caja - Silbato - Canción “Adiós a todos” 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h

04	“Me siento feliz ayudando a mis compañeros”	Ayudarse mutuamente y buscar el bienestar de sus compañeros con alegría y respeto.	<ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento (alumno) - Propósito - Juego 1: la culebra lineal - Juego 2: La pata coja - Explicación de la importancia de ayudarse 	Juegos la culebra lineal y juego la pata coja	<ul style="list-style-type: none"> - Canción “Calentamiento Aleck's dj” - 18 conos - Una tiza - 3 palos de escoba 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h
05	“Jugamos en la ruleta preguntona”	Realizar conversaciones con sus compañeros jugando con la ruleta preguntona.	<ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento - Reglas del juego - Juego: Amarillo y azul - Juego: Ruleta preguntona 	Juegos: - Amarillo y azul y la ruleta preguntona	<ul style="list-style-type: none"> - 2 conos (amarillo y azul) - Platos (amarillo y azul) - Ruleta - Tarjetas de preguntas - Tarjetas de respuestas 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h
06	“Aprendemos en equipos empleando el juego de roles”	Iniciar, mantener y finalizar conversaciones empleando el juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> - Observan el video - Propósito - Se formulan preguntas sobre el video. - Se explica sobre la comunicación - Entrega de tarjetas para el juego de roles - Desarrollo: Juego de roles - Explicación de las claves para una conversación (claridad, asertividad, empatía y escucha) 	Juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> - Video: “Comunicación afectiva” - Papelote - Cinta masking - Plumones - Conos - Latas - Pelotas de trapo - Tizas de colores - Cinta masking - Tarjetas (protagonista) 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h
07	“Me conozco y reconozco mis sentimientos y emociones”	Conocer y reconocer la importancia de sus emociones y sentimientos y elaboraran un afiche	<ul style="list-style-type: none"> - Formación de equipos - Paletas con las emociones - Propósito - Reglas del juego - Desarrollo del Juegos ¿Qué emoción es? Con gestos. - Elaboran su afiche 	Juego: ¿Qué emoción es?	<ul style="list-style-type: none"> - Paletitas de las emociones (tristeza, enojo, alegría, sorpresa y miedo) - Cajita - Cronometro - Lápiz, colores, plumones - Hojas de colores, etc 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h

08	Expresando positivamente mis emociones con los demás	Expresar positivamente y exponen ante sus demás compañeros, sus afiches que han sido elaborados la clase pasada	<ul style="list-style-type: none"> - Normas de convivencia - Propósito - En equipos exponen cada uno de sus afiches 	Exposición	<ul style="list-style-type: none"> - Cajita - Numero en las tarjetitas 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h
09	Reconociendo nuestros problemas personales	Reconocerán los problemas que le surge ante una determinada situación.	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una reflexión de lo que estamos aprendiendo en las sesiones anteriores. - Propósito y calentamiento - Formación de equipos - Juego: Pelotas en las rodillas - Metacognición del juego - Identificamos problemas - Juego con variante de pelotas en las rodillas - Explicación de resolver problemas 	Juego	<ul style="list-style-type: none"> - Canción “El juego del calentamiento” - Bastones - Pelotas - Ula ulas 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h
10	“Identificamos y buscamos soluciones a los problemas”	identifican las causas y consecuencias del problema para encontrar las posibles soluciones	<ul style="list-style-type: none"> - Previo calentamiento - Se forman equipos - Reglas del juego - Juego: no caigas de la manta (variante hablando y no hablar) - Preguntas y descanso - Juego: Policías y ladrones, para plantar estrategias para que el equipo contrario les robe las banderas - Presentación del video 	Juegos: No caigas de la manta	<ul style="list-style-type: none"> - Tela (2x2metros) - Silbato - Cronometro - Banderas - Video: Los 5 pasos para resolver problemas de manera eficaz - Caso en una tarjeta 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h

			<ul style="list-style-type: none"> - Explicación e importancia de pasos para solución de problemas - Buscamos soluciones al problema de la tarjeta. 	Juegos: policías y ladrones.			
11	“Actitud y solución me hacen sentir mejor”	Aplicar soluciones para el problema y evalúan los resultados	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito - Elección de tarjetas - Formación de equipo conforme al problema - Presentación de esquema - Realizar su esquema. - Acciones de solución para el problema. - Juego sociodramático - Metacognición 	Juego socio-dramático	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjeta problema - Cajita - Papelotes - Plumones 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h
12	“Nos convertimos en expertos para dar solución a la problemática”	Compartir su plan de acciones que hicieron para dar solución a los problemas presentes en la institución educativa.	<ul style="list-style-type: none"> - Se felicita su progreso y participación - Se establecen las normas de convivencias - Pautas a los niños - Coordinador de equipos. - Explican a los docentes su trabajo de la sesión anterior. 	Exposición	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes ya elaborados de la problemática 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h
13	“Convertimos un juego competitivo en cooperativo en familia”	Adaptar un juego competitivo en cooperativo para realizarlo en familia	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito - Normas de convivencia - Explicación del juego - Formación de 4 niños - Simulación de cómo realizarlo - Ideas para adaptar otro juego. - Despedida final 	Juego: Torre de vaso en familia:	<ul style="list-style-type: none"> - 10 vasos de plástico o Tecnopor - Ligas - Lana o hilo - Palito de anticucho. 	Técnica: Procesual Instrumento: Lista de cotejo	2h