

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACION**



**TESIS:**

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES  
SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 6 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. N° 1182 “EL  
BOSQUE DE NIVEL PRIMARIA, 2015.**

Presentado por las Bachilleres

**LOURDES JACQUELINE MILLA LUYO  
LEYDI DIANA RODRIGUEZ GARCES**

Para optar el Título de Licenciada en Educación Primaria y Problemas del  
Aprendizaje.

**ASESOR:**

**Dr. Filmo E. Retuerto Bustamante**

**HUACHO – PERÚ**

2016

## **DEDICATORIA**

A Dios por darnos la vida, a nuestros seres queridos por su apoyo incondicional para el logro de nuestros objetivos profesionales y a todos los maestros del Perú

## INDICE

Caratula	
Dedicatoria	
Índice	
Resumen	
Introducción	
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>7</b>
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.	7
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.2.1. Problema General	9
1.2.2. Problemas Específicos	9
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	10
1.3.1. Objetivo General	10
1.3.2. Objetivos Específicos	10
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	11
1.5. ALCANCES Y LIMITACIONES	12
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b>	<b>13</b>
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	13
2.2. BASE TEÓRICA	20
2.2.1. El juego como derecho de la niñez	20
2.2.2. El juego y sus diversas concepciones	22
2.2.3. La dinámica del juego pone en acción el cuerpo y la mente.	27
2.2.4. El juego desde un marco teórico	30
2.2.5. Juego Cooperativo	33
2.2.6. Estructura cooperativa	35
2.2.7. Juegos competitivos / Juegos cooperativos	37
2.2.8. Habilidades Sociales	39
2.3. DEFINICION DE TÉRMINOS	44
2.4. FORMULACION DE HIPOTESIS	45
2.4.1. Hipótesis General	45
2.4.2. Hipótesis Específicas	45

2.5	OPERACIONALIZACION DE LA VARIABLE: JUEGO COOPERATIVO.	46
2.6	OPERACIONALIZACION DE LA VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES	47
	<b>CAPITULO III: METODOLOGIA</b>	<b>48</b>
3.1.	DISEÑO METODOLÓGICO	48
	3.1.1. Tipo	48
	3.1.2. Enfoque	49
3.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA	<b>50</b>
	3.3.1 Población	50
	3.3.2 Muestra	50
3.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	<b>51</b>
	3.3.1. Técnicas a emplear	51
	3.3.2. Instrumentos	51
3.4.	TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	52
	<b>CAPITULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACION</b>	<b>54</b>
4.1.	ANÁLISIS DESCRIPTIVO	54
4.2.	CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	61
4.3.	DISCUSION	69
	CONCLUSIONES	71
	RECOMENDACIONES	72
	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	73
	ANEXOS	74
	- FICHA DE ENTREVISTA AL DOCENTE SOBRE JUEGOS COOPERATIVOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES	
	- MATRIZ DE CONSISTENCIA	

## RESUMEN

El propósito de este estudio fue determinar la relación que existe entre Los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El bosque” del Distrito de Comas, en el período escolar 2015.

El diseño de la investigación utilizado fue descriptivo - correlacional. La muestra estuvo constituida por 52 sujetos a quienes se le aplicó una encuesta para obtener información sobre los juegos cooperativos, asimismo se recogió información sobre el desarrollo de habilidades del niño a través de la encuesta.

Los hallazgos indicaron que existe una relación directa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales del niño debido a la prueba de Chi cuadrado que devuelve una significancia  $p < 0.05$ .

Respecto a la primera dimensión, existe relación entre los juegos competitivos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El bosque”, debido a la prueba de Chi cuadrado que devuelve una significancia  $p < 0.05$ . y la correlación de Spearman 0,720

Asimismo existe una relación directa entre los juegos compartidos y el desarrollo de habilidades de los niños 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El bosque”, debido a la prueba de Chi cuadrado que devuelve una significancia  $p < 0.05$ . y a la correlación de Spearman 0,716.

**Palabras Claves: Juegos cooperativos y Habilidades sociales.**

## **INTRODUCCION**

Los juegos cooperativos y las habilidades sociales forman parte de la agenda educacional. Por un lado, en la Convención acerca de Los Derechos del Niño (1989), se establece el derecho al juego, por otro, en la Declaración de Derechos Humanos (1948), se establece el respeto por el otro. Frente al desafío de construir una sociedad más justa, las Instituciones Educativas deben llevar a cabo la tarea de transmitir a las nuevas generaciones los saberes y experiencias que son parte del patrimonio cultural. Haciendo referencia al juego, no se debe dejar de mencionar que para diferentes autores, es considerado como la actividad del niño por excelencia. Es mediante el mismo que los niños logran modificar el mundo exterior, según sus necesidades y deseos, permitiéndoles expresarse libremente.

La actividad lúdica es su propia posibilidad de acción y por lo tanto, su medio privilegiado de expresión, a través de la cual logrará construir diversos conocimientos. Además, facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones, ya que permite modificar la realidad, mediante la representación de un juego.

Por lo expuesto consideramos la importancia de los resultados de nuestra investigación a partir del cual se harán nuevas investigaciones en diferentes contextos. La tesis se divide en cuatro capítulos:

El primer capítulo refiere al planteamiento del problema a partir de un diagnóstico sobre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en la Institución, el capítulo segundo contiene los antecedentes y el Marco Teórico que son los aspectos conceptuales de las variables de investigación. El capítulo tercero corresponde a la Metodología donde se explica el enfoque o paradigma de la investigación, la modalidad, el nivel, los tipos de investigación, los procedimientos y pasos fundamentales que se ejecutará en la investigación. Finalmente el capítulo cuarto está referido a los resultados de la investigación, la estadística descriptiva e inferencial, se detallan las conclusiones y las recomendaciones. Se señalan las bibliografías y se adjuntan los anexos.

**LAS AUTORAS.**

## **CAPÍTULO I:**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.**

Los juegos cooperativos y las habilidades sociales forman parte de la agenda educacional hoy en día. Ello se sustenta en la convención acerca de Los Derechos del Niño (1989), donde se establece el derecho al juego como una de las formas de desarrollo psicosocial del niño, por otro lado en la Declaración de Derechos Humanos (1948), se establece el respeto a los niños y a sus derechos respaldado también en el código del niño y del adolescente. Las Instituciones Educativas deben promover el desarrollo del aprendizaje a través de los juegos cooperativos haciendo referencia a ello, no se debe dejar de mencionar que para diferentes autores, es considerado como la actividad del niño por excelencia. Es mediante el juego que los niños logran modificar el mundo exterior, según sus necesidades y deseos, permitiéndoles expresarse libremente.

En las instituciones educativas públicas y privadas, existen valores sociales que han entrado en crisis, observándose la fuerte presencia del individualismo, las dificultades para lograr acuerdos entre pares, la promoción de la competitividad y la falta de solidaridad. Es así que en la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque” se observan casos de egocentrismo, individualismo poca práctica de colaboración, ayuda mutua y solidaridad no se toma en cuenta la práctica de los juegos cooperativos para ayudar al niño a mejorar sus relaciones entre pares, ello ha motivado realizar la investigación sobre los juegos cooperativos y su asociación con el desarrollo de habilidades sociales porque consideramos de gran importancia pues si desde el nivel inicial y primaria se promueven en los niños valores tales como solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha y respeto por

la palabra del otro, es probable que se formen futuros sujetos con buen nivel de valor social.

Partimos del supuesto de que muchos docentes no ofrecen a sus alumnos propuestas de juego cooperativo por no conocerlos como es el caso de la institución "El Bosque", o bien que los llevan a cabo con el propósito de divertir, sin tener como finalidad el desarrollo de habilidades sociales. También se observa que en reiteradas ocasiones, cuando aparecen dichas propuestas, son en relación al área de Educación Física, como si no resultase productivo para un docente de aula desarrollar propuestas de juego cooperativo, en lugar de esmerarse porque los niños "aprendan buenos valores" mediante la creación de reglas de convivencia.

Debemos tener en cuenta que es prioritario en el primer grado de primaria la socialización del niño, la construcción de Habilidades Sociales, no como un "contenido" que el alumno deba aprender en un área específica, sino trabajarlo transversalmente, en diferentes áreas y actividades.

Teniendo en cuenta lo expresado, se considera que los juegos cooperativos ofrecen, dadas sus características, un recurso para desarrollar habilidades sociales de un modo significativo.

Finalmente es importante destacar que la Investigación Científica tiene como finalidad conocer la asociación de los juegos cooperativos con el desarrollo de habilidades sociales para tener en cuenta en los programas curriculares de la institución educativa donde se hará el trabajo de campo.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema General**

¿Cuál es el nivel de relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas – Lima, en el periodo escolar 2015.

### **1.2.2. Problemas Específicos**

- ¿Cómo se relacionan los juegos competitivos con el desarrollo de habilidades sociales básicas y avanzadas de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque”?
- ¿Cómo se relacionan los juegos compartidos con el desarrollo de habilidades sociales básicas y avanzadas de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque”?

### **1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. Objetivo General**

- Establecer la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas – Lima, en el periodo escolar 2015.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Determinar el nivel de relación que existe entre los juegos competitivos y el desarrollo de habilidades básicas y avanzadas de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque”.
- Determinar el nivel de relación existente entre los juegos compartidos y el desarrollo de habilidades sociales básicas y avanzadas de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque”.

#### **1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente trabajo pretende determinar la asociación existente entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas – Lima, en el periodo escolar 2015. La investigación permitirá determinar la situación de los tipos de juegos que practican los estudiantes en la institución educativa y como es que ello contribuye a la socialización del niño y al fortalecimiento de los valores sociales.

También permitirá fortalecer la autoestima aspecto importante porque dará confianza, seguridad y capacidad a los estudiantes. Un niño con baja autoestima es poco sociable se siente inferior a sus compañeros ya sea física o intelectualmente teniendo como posible efecto la falta de predisposición para el juego o el interés por aprender, porque posiblemente creerá que no va lograr aprender lo que el maestro enseña, no podrá terminar de realizar alguna actividad o creerá que lo hará mal, pese a tener la capacidad y habilidad para aprender o realizar algo exitosamente. Al contrario los alumnos con alta autoestima, son líderes en los juegos y en la clase; al estar seguros de sí mismos, tienen un mejor nivel de comprensión, lo cual despertara admiración por ellos. Esto produce una constante retroalimentación positiva que les favorece enormemente también en su rendimiento escolar.

Desde el punto de vista práctico, este trabajo ayudará a los docentes a entender de qué manera se relaciona los juegos cooperativos con el desarrollo de habilidades sociales y tomar medidas para tratar de ayudar a mejorar y si esta puede que ser tratado o no por los maestros, porque algunos profesores consideran todavía a los juegos como una distracción y no como un valor pedagógico de socialización.

## **1.5. ALCANCES Y LIMITACIONES**

El estudio está dirigido a los estudiantes del 1º grado de primaria de la institución educativa N° 1182 “El Bosque” a quienes se le aplicara los test de juegos cooperativos y habilidades sociales para recoger los datos o los hechos en el momento adecuado.

Las limitaciones son: Los trámites burocráticos para obtener el permiso en la I.E. y el apoyo de los docentes para llevar acabo la aplicación de los instrumentos de medición.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

#### a) Antecedentes Internacionales

El primer artículo hallado se encuentra publicado en una revista digital de origen española, junto a otros diez artículos que centraron su trabajo en el aprendizaje cooperativo como metodología aplicable en el área de Educación Física.

**Bund, A. (2008)**, el autor de este artículo llamado Aprendizaje cooperativo en Educación Física, *desarrolla el concepto de aprendizaje cooperativo* y explicita las investigaciones realizadas en Alemania, por el grupo de Aprendizaje Cooperativo en Educación Física de la Universidad de Frankfurt, en las cuales se trata el tema del remate en Voleibol. Los objetivos de este estudio, si bien no figuran explícitamente, pueden ser recogidos durante el transcurso de la lectura, giran en torno a definir el método de aprendizaje cooperativo y los aspectos que caracterizan al mismo, las metas que este tipo de aprendizaje busca, resultados empíricos existentes con relación al aprendizaje cooperativo en clases de Educación Física y su aplicación de manera concreta.

Dicho artículo no especifica la metodología utilizada, pero se considera que se ha realizado un estudio de corte cualitativo y dentro del mismo un estudio de corte cuantitativo (en relación a las investigaciones llevadas a cabo por la Universidad de Frankfurt). En este trabajo se define al aprendizaje cooperativo como aquel que integra dos aspectos fundamentales de la educación escolar, por un lado, el aprendizaje específico de una determinada materia y por el otro, el aprendizaje social.

También se especifican sus características esenciales, entre las que se pueden mencionar:

- El aprendizaje en grupos reducidos (3 a 5 niños); el docente debe conformar pequeños grupos, atendiendo a que los niños tengan diversos niveles de conceptualización para que puedan ayudarse entre sí.
- La auto-organización de los aprendizajes dentro de cada grupo.
- La responsabilidad individual por parte de cada integrante del grupo.
- Los diferentes intercambios durante el proceso de aprendizajes.

**Parodi, F. (2011)** En su investigación intitulo :” Los juegos cooperativos como agente socializador” .Universidad Autónoma de México, cuyo propósito fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en la socialización del niño, tuvo como muestra a 120 sujetos, el autor concluye que: El éxito del aprendizaje cooperativo consiste en que todos y cada uno de los integrantes del grupo comprenda que la única manera de llegar a la meta, es buscando las soluciones de manera conjunta; es prioritario el dar al otro el espacio para expresar su opinión y ser verdaderamente escuchado, ayudar a quien lo necesite, dado que al adquirir los niños roles de tutores, al mismo tiempo que ofrecen su colaboración, también aprenden explicando. Un estudiante alcanza la meta, solamente si sus pares logran, al igual que él avanzar en sus conocimientos. La influencia a la socialización fue de buen nivel 0,720 de correlación de Pearson

Asimismo el autor establece que el desarrollo social requiere de competencias sociales y capacidad de cooperación, que se desarrollarán a lo largo de toda la vida, pero su base de sustentación debe encontrarse en la educación escolar. Por tal motivo incluye en su tesis las investigaciones realizadas en Alemania, ya que desde hace varios años, plantean las clases de educación física desde una doble función,

por un lado los alumnos deben aprender los contenidos y destrezas puntuales de los deportes, pero a su vez deben adquirir competencias sociales y capacidad de trabajar conjuntamente para alcanzar las metas. El aprendizaje cooperativo apunta al desarrollo integral de la persona.

**Franklin, S. (2008)** El último trabajo al cual se hará mención, es una investigación realizada en la Universidad de Complutense. Madrid, en donde se desarrolla el proyecto de construcción del Espacio Europeo de Educación Superior, el cual plantea cambios profundos y sustanciales en el paradigma docente. Los participantes de la investigación, cuyo nombre es *¿Aprende en grupo el alumnado mayor? Aspectos psicosociales del aprendizaje activo-cooperativo* fueron todos los alumnos matriculados, que asistían a la materia de "Aprendizaje Social de personas adultas: ser mayor hoy". Este estudio tiene como objetivo analizar en qué medida los alumnos desarrollan estrategias de aprendizaje cooperativo. La metodología utilizada fue: método descriptivo de frecuencias.

Para lograr los objetivos planteados, se realizaron experiencias prácticas con los alumnos del Aula de la Experiencia de la Universidad de Sevilla, en donde ellos expresaban con qué frecuencia ponían en juego cada uno de los elementos cooperativos. El planteamiento que se desarrolla a lo largo del estudio implica una educación universitaria en sentido amplio, mucho más que la actual, dado que supone la formación de alumnos con sentido crítico (ciudadanía crítica), en donde la preparación técnica debe ser complementada con el desarrollo de valores propios del ciudadano; este modelo de educación pretende formar buenos ciudadanos y buenos profesionales, fusionados a la par. Formación integral de la persona basada en valores y competencias para la vida.

Se plantea el aprendizaje cooperativo como una forma de trabajo en

grupo, basado en la construcción colectiva de conocimiento y desarrollo de habilidades, en donde cada integrante del grupo es responsable de igual modo, de su aprendizaje, como del de los otros integrantes del grupo. En este tipo de dinámicas los docentes cumplen un rol fundamental, dado que deben ofrecer espacios en los cuales los alumnos tengan la posibilidad de trabajar de manera independiente, autónoma, ejerciendo el autocontrol/autorregulación y logrando intercambios con sus pares, para lograr acuerdos; sin la guía y control constante por parte del docente.

Se ha realizado un trabajo de campo en donde se investigaron los programas educativos llevados adelante en los años 2004 y 2005 y los resultados obtenidos. Como la información recabada mostraba que los alumnos presentaban diversos problemas con los programas de estudio tradicionales, tales como abandono de la carrera, aburrimiento, frustración, entre otras, se hacía precisa la necesidad de generar cambios.

Los resultados de dicha investigación dejan a la luz que se debe potenciar el aprendizaje cooperativo en las aulas de adultos, dado que son pocas las ocasiones en las que pueden ponerlo en juego. Además el aprendizaje cooperativo genera en los estudiantes vínculos positivos, solidaridad, autonomía, actitud crítica y solidifica los aprendizajes a largo plazo.

La conclusión obtenida es que si los adultos implementan estrategias cooperativas, obtienen mejores resultados en sus aprendizajes y aumentan la confianza en sí mismos y la capacidad de trabajo en grupo.

## **b) Antecedentes Nacionales**

**Estrada, A. (2012)** En su tesis el método del aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales. UNMSM. Desde el campo de la Psicología, luego de poner a prueba el método de aprendizaje cooperativo, se llegó a la conclusión de que mediante el mismo, los niños "aprenden a aprender", obtienen mejores resultados en sus aprendizajes, en relación a la estabilidad y transferencia de lo aprendido, los grupos son más tranquilos y comunicativos en relación a grupos en los que se imparten clases de modo tradicional (actividad de grupo total).

**Osorio, N. (2011)** En su tesis sobre el aprendizaje cooperativo en el deporte. UFV, cuyo objetivo fue demostrar la influencia de los juegos cooperativos en el deporte, trabajo con 60 sujetos y concluyo que : El aprendizaje cooperativo en el deporte, no lleva a mejores resultados en las prácticas a corto plazo, pero si produce mejor transferencia y estabilidad en los movimientos aprendidos. Los resultados obtenidos, en todos los casos, muestran que el aprendizaje cooperativo garantiza mejores resultados que el método tradicional de aprendizaje; siempre y cuando el profesor organice de modo adecuado la propuesta, iniciando y acompañando a sus alumnos en este tipo de prácticas, de lo contrario la situación será desorganizada y no permitirá al grupo adquirir ninguna de las habilidades antes mencionadas.

**Rodríguez, H. (2010)** En su tesis "Implementación del aprendizaje cooperativo según grupo por edades" UNMSC. Su objetivo fue determinar la influencia de la implementación de los aprendizajes cooperativos según edad para mejorar el desarrollo de habilidades. La muestra estuvo conformada por 45 sujetos, en la investigación se concluye que la implementación del aprendizaje cooperativo es posible para cualquier grupo y edad, siempre y cuando se realicen las orientaciones necesarias, ya que se trata de un método de enseñanza

que implica un alto grado de exigencia, para ambas partes (alumnos y profesores); pero cuando los alumnos verdaderamente logran comenzar a aprender cooperativa y auto dirigidamente los logros son notorios.

### **c) Antecedentes locales**

**Hurtado, B. (2012)** Tesis: "Los juegos como medios de aprendizaje en la educación inicial" Universidad privada San Pedro – Sede Huacho. El objetivo de la investigación fue demostrar que los juegos y las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en la educación inicial. Así también fue proporcionar a los profesionales de la educación y también a los padres herramientas pedagógicas que permitan promover en los niños de Educación Inicial el desarrollo del autoconocimiento, la capacidad de comunicación y la capacidad creadora, empatía y resolución no violenta de los conflictos.

La investigación es de tipo documental, llevada a cabo mediante la técnica de análisis de contenidos, lo cual implica la búsqueda, descripción, análisis e interpretación de datos documentales en torno al tema. Su modalidad es documental autónoma, ya que cumple con tres etapas básicas: planificación, manifiesta con la elaboración de un plan de trabajo; la ejecución, llevada a cabo con la localización, selección y registro de la información necesaria, sumado el análisis e interpretación del contenido de la misma; y la etapa de comunicación, establecida en la elaboración de un informe.

**Palacios, H.(2014)** en su tesis: "Estrategia basada en el método lúdico para incentivar la lectura en los alumnos del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20335 – Virgen del Carmen - Huaura -2014" UNJFSC. Tuvo como objetivo determinar la influencia de la estrategia de la actividad lúdica para incentivar la lectura en niños de 5 años, considero una muestra de 60 sujetos, concluyendo que la actividad lúdica es un

aprendizaje colectivo, en donde cada individuo se dispone al diálogo, a la cooperación, a la disciplina, al autocontrol, a la tolerancia y a la ejercitación de la comprensión lectora. Pero para poder ser puesto en práctica, no debe restringirse solamente a las Instituciones Educativas, sino que debe adoptarse en todas las Instituciones: familias, organizaciones, entre otras, a través del entendimiento.

## 2.2. BASE TEÓRICA

### 2.2.1. El juego como derecho de la niñez

**Vigotsky considera:** *“El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio”* (en Delval, 1991, p. 287).

Esta investigación acuerda con la postura de Vigotsky, quien considera al juego como construcción social, diferenciándose de otras que consideran al juego como un rasgo natural de la infancia. El juego es tanto una expresión cultural como social, que se transmite y recrea en la interacción con los otros. Es importante comprender que a jugar se aprende.

**Según Glanzer:** Podemos considerar al juego como la actividad del niño por excelencia. Asidua, cotidiana, la actividad lúdica es su propia posibilidad de acción y, por lo tanto, su medio privilegiado de expresión. Por esa razón se puede estimar al juego en sí como una actividad necesaria y formativa durante los primeros años de vida, es decir, durante la niñez, y más adelante como una actividad de placer y de distracción. Es interesante destacar que con el transcurrir del tiempo no es el proceso del juego en sí lo que ha ido cambiando: sus bases se mantienen a través de los años y sus secuencias son las mismas. El niño de todas las épocas ha jugado según el momento de su desarrollo personal, de acuerdo a las posibilidades que le ofrecen las circunstancias que lo rodean, enriquecidas generalmente por su fantasía (2000, p. 108).

El juego es patrimonio privilegiado de la infancia y un derecho establecido por la Convención sobre los Derechos del Niño (1989); su artículo 31 establece que el niño tiene derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y a participar en actividades artísticas y culturales.

Cabe recordar que la Convención sobre los Derechos del Niño fue adoptada por la Asamblea de las Naciones Unidas en noviembre de 1989, ratificada por 191 países, convirtiéndose en el primer tratado internacional de derechos humanos con una aprobación casi universal.

En Argentina, el Congreso de la Nación la ratificó en noviembre de 1990 a través de la ley 23.849 y en agosto de 1994 fue incorporada a la Constitución Nacional, Artículo 75, a partir de ese momento nuestro país asumió el compromiso de asegurar que todos los niños y niñas gocen de todos los derechos establecidos en la Convención.

Para comprender a qué se hace alusión cuando se habla de *niño*, es necesario definir el término. La Organización de Naciones Unidas, a través de la Convención de los Derechos del Niño, denomina *niño* a todo ser humano menor de 18 años de edad, salvo que en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad.

La legislación internacional establece que los niños son sujetos, que deben contar con la protección y el cuidado de los adultos en todos los aspectos que hacen a su vida cotidiana. Determina que deben contar con derechos esenciales tales como el derecho a la

familia, a la educación, a la vivienda, a la alimentación y a la salud, siendo su cumplimiento responsabilidad de los adultos.

**Según Caruso y Dussel (2001):** Hacen alusión al término *niñez*, expresando que si bien en diversas ocasiones parece ser tomado como una identidad única, es preciso comprender que no sólo se ha ido transformando a lo largo de la historia, sino que ha cobrado otro lugar en la sociedad. En relación a los cambios históricos, políticos, económicos y sociales, en la actualidad, el término resulta emblemático; hay niños con diversas realidades, niños que viven en la calle, que trabajan, así como niños que practican diferentes deportes, niños pertenecientes a familias adineradas, entre otros, por lo cual no se puede hablar de *infancia* dado que hay un amplio espectro de variantes, resulta más apropiado hablar *infancias*.

Es interesante recalcar que desde hace varios años que el mundo se preocupa por los niños, como sujetos diferentes a los adultos, estableciendo sus derechos y obligaciones, pero hace poco tiempo que se reflexiona acerca de los mismos.

### **2.2.2. El juego y sus diversas concepciones**

Retomando el concepto de juego, se considera fundamental en primer lugar establecer qué se entiende cuando se hace referencia al término *Juego*, dado que en relación al mismo existe diversidad de concepciones, que varían según las diferentes corrientes ideológicas, la época o el lugar en el cual fueron gestadas. Fingermann (1970) hace un recorrido por las diferentes concepciones de juego a lo largo del tiempo, mencionando a

diversos autores, entre los que se destaca: Claparéde, Spencer, Stanley Hall, Groos, Carr, Wundt, Scheneersohon y Freud que permiten vislumbrar con claridad sus criterios.

**Según Claparéde:** Una de las teorías más antiguas es la que toma al juego como descanso, como un recreo. Recrearse es formarse. Por lo tanto el juego es una reparación, una restitución de las fuerzas físicas y mentales agotadas por el trabajo. Esta teoría encuentra la razón del juego en la necesidad de reparar las fuerzas gastadas. Su explicación es causal, ya que busca el porqué de la actividad lúdica.

Otra concepción es la desarrollada por *Spencer*, quien basándose en el poeta alemán Schiller plantea su teoría del excedente de energía, en la cual establece que los seres jóvenes juegan para descargar un exceso de fuerzas.

El autor distingue entre dos clases de actividades: la primera es el trabajo, actividad seria, útil, dirigida a un fin práctico y la segunda es el juego, actividad desinteresada y de lujo, que tiene un fin en sí misma, cuya forma más avanzada es el arte. Considera al juego como una parodia de la vida seria en la que se emplea la energía sobrante. Es una copia de los actos de los adultos.

Por otro lado **Stanley Hall:** Plantea otra teoría, considera que el niño realiza por atavismo (tendencia a continuar o a imitar costumbres y formas de vida arcaicas) los actos que ejercieron nuestros remotos antepasados. Al igual que éstos, los niños construyen sus arcos y flechas. Por lo tanto, el juego responde a instintos hereditarios.

**Groos:** Se opone principalmente a la Teoría de Spencer y plantea una teoría que engloba en una explicación más general las teorías anteriores, en la cual propone al juego como un ejercicio preparatorio para la vida seria.

Para el autor, el juego es el medio por el cual se ejercitan las disposiciones naturales, desarrollando y educando estas actitudes innatas con que los hombres y animales superiores cuentan al nacer.

Los niños y los animales jóvenes reproducen solamente aquellos actos para los cuales sienten una predisposición hereditaria, un instinto que se desarrollará con el ejercicio y se irá perfeccionando hasta llegar a la vida adulta; no tiene la tendencia de reproducir todos los actos que ve llevar a cabo.

**Según Carr :** Concuerda con Groos acerca del papel del juego y señala además el papel social de éste. Actividades, reuniones, entre otras, sirven para desarrollar sentimientos sociales, como la solidaridad.

Para el Psicoanálisis, el niño a partir de sencillos movimientos corporales (como puede ser el balbuceo o los pataleos) llega paulatinamente a todas las manifestaciones espirituales. Es mediante la ejercitación del juego que surgen la imaginación, el pensamiento y la acción. Los sentimientos son considerados como reguladores de la acción.

Es importante destacar que esta corriente se basó fundamentalmente en los juegos simbólicos, en donde se plasman tendencias más o menos ocultas. En los juegos de la infancia se expresan sentimientos y fantasías, que luego se reflejarán en la vida adulta.

Es de suma importancia destacar que el concepto de *juego* y el de *seriedad* no pueden ubicarse como opuestos, ya que el juego es una actividad que es tomada muy en serio por quien es parte del mismo, de este modo es seria como cualquier ocupación lucrativa, con la diferencia de que no puede valorizarse económicamente.

Por su parte **Wundt** plantea la teoría tridimensional de las emociones, en la cual *tensión* y *alivio* son dos estados contrapuestos. Al intentar lograr determinada acción se produce tensión, la cual se alivia al cumplir con el objetivo establecido; esto se da tanto en los seres humanos como en los animales.

El juego animal es instintivo y propio de cada especie, en cambio el juego humano es un producto cultural, que puede consistir en formas muy simples o muy complejas.

**Huizinga (1968)** Considera que el juego tiene por un lado una función biológica, fundamental para el sujeto y por el otro una función social y cultural referida a satisfacer la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Es una creación humana que puede ir desde las más simples hasta las más complejas estructuraciones.

Cuando un juego adquiere una forma especial puede ser repetido y transmitido de generación en generación por tiempo indefinido.

Los juegos se desenvuelven dentro de un espacio real o ficticio determinado, ajeno al mundo circundante. También tienen reglas que hacen que los mismos se mantengan dentro de ciertos límites. Esta función limitativa que desempeñan las reglas de juego, es lo que diferencia los juegos humanos, de las actividades lúdicas instintivas.

**Scheneersohon, en Fingermann (1970)** ha hecho un aporte considerable al plantear que el juego es el mejor factor para asegurar la confianza en uno mismo y afianzar la personalidad. Por tal razón establece que es el mejor elemento para el equilibrio psíquico del niño, a su vez afirma que un déficit de juego puede originar otro en cuanto al dominio del carácter.

**Caillois, (en Glanzer, 2000)** el juego es una actividad:

- Voluntaria: ya que es el niño, quien decide jugar o no hacerlo, aunque dicha voluntad esté sujeta a determinadas circunstancias que la influirán; aquí la motivación ocupará un lugar importante.
- Espontánea o libre: dado que son los jugadores los que deciden cuándo y cómo comienza, continúa y finaliza el juego.
- Separada: delimitada por un espacio y un tiempo fijados con anterioridad.
- Reglada: ya que se atiene a las reglas internas del propio juego.

- Ficticia: dado que no responde al principio de realidad, no utiliza la lógica de la vida real.

### **2.2.3. La dinámica del juego pone en acción el cuerpo y la mente.**

Como se puede vislumbrar en los párrafos precedentes el concepto de juego ha atravesado un amplio espectro de variables, con algunos puntos comunes y otros contrapuestos entre los diferentes autores. Pero, la finalidad de realizar ese breve recuento, ha sido más que para recopilar información, para comenzar a reflexionar acerca de que según el modo en el cual sea considerado el juego, será la manera en la cual se articularán las condiciones para que el mismo se desarrolle.

El curso que toma la investigación, adhiere entre otras, a la visión que establece **Bruner** (1990) acerca del juego, ubicándolo en relación directa con el lenguaje y el pensamiento. Considera que en el juego se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. El juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. Es una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia, el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo. Por otra parte, se caracteriza por presentar una conexión débil entre medios y fines, dado que mientras los niños desarrollan su juego, los objetivos pueden variar, por tanto los medios para alcanzarlos también varían.

Es importante destacar que el juego sirve como medio de exploración e invención, lo cual afirma lo antes establecido, que los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino que

modifican sus acciones libremente en relación a su fantasía. Pero si a los niños no se les permite cambiar de actividad o se les ofrece un panorama amplio, rápidamente se aburrirán.

Lo expresado anteriormente, no debe llevar a considerar que el juego es casual, sino que por el contrario, responde a un plan.

Además el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, jugando el niño transforma el mundo de acuerdo con sus propios deseos.

**Para Freud,** (en Fingermann, 1970), El juego está relacionado con la expresión de los deseos que no puede satisfacerse en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Por tanto se considera al juego como una actividad fundamental en la vida del ser humano, jugar ayuda al niño a desarrollar su potencial y vivir plenamente, procesando sus angustias y expresando sus deseos.

El juego es fuente de diversión y dentro de la dinámica que establece, es necesaria la aparición de obstáculos de juego, cuya superación otorgará al niño gran satisfacción. En cierta forma los obstáculos son necesarios, ya que de otro modo el niño se aburriría y dejaría rápidamente el juego. Por eso es pertinente decir que el juego se asocia a la resolución de problemas.

Los juegos reflejan algunos ideales de los adultos, por eso se dice que el juego es transmisor de cultura, así como también es una construcción social, que se da determinado por un tiempo, un espacio y un grupo de pares.

La humanidad ha jugado desde siempre, incluso los animales lo hacen, por eso el juego se considera previo a la cultura misma; existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos.

**Platón** fue uno de los primeros filósofos en abordar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción realizada en las Leyes, en donde indicaba que los niños debían utilizar manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serían constructores, debían servirse de útiles auténticos, pero de un tamaño reducido.

Las siguientes líneas describen de modo sintético el concepto de *juego*, con la mirada que esta Investigación pretende otorgarle.

El juego como exploración de diferentes modalidades relacionales: a través de él, el niño vive situaciones diversas en las que desenvuelve sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales de diverso signo. Casi podríamos decir que es en ese contexto donde los "aprenden": la cooperación, el sentimiento de propiedad (eso es "mío"), la agresividad, la participación, la competencia, el ser aceptado o rechazado, la constatación de la imagen que los otros tienen de él, la expresión de la que él tiene de los otros ("escojo primero a Luis porque es el que mejor juega"), etc.

El juego crea un contexto relacional de amplio espectro, en el que se van sucediendo momentos emotiva, actitudinal y comportamentalmente muy diferentes (Zabalza, 1987, p. 197).

#### **2.2.4. El juego desde un marco normativo**

El Diseño Curricular (2008) establece algunas características fundamentales de la situación de juego, entre las que se puede mencionar, que el juego es una *actividad libre*, elegida por el sujeto que juega y por tanto comienza y termina cuando éste lo decida. Se entiende por libre, la acción desinteresada, asociada al hecho del poder de elección. Además se plantea que el juego causa placer, lo cual lleva al niño a jugar. También tiene reglas (implícitas o explícitas) que permiten que el mismo se desarrolle.

Por todo lo dicho anteriormente, es imprescindible comprender que el juego es el camino de las manifestaciones creativas y culturales por donde transita la infancia.

Habiendo sido ya desarrollado el concepto de *juego*, resulta pertinente mencionar su relación con Los Derechos del Niño. En relación a los mismos, es necesario informar, concientizar y dar a conocer a los adultos dichos derechos y las implicancias de cada uno de ellos. Así como también es necesario que los niños desde la más temprana edad, conozcan cada uno de sus derechos, que logren entenderlos, interiorizarlos y difundirlos dentro de las posibilidades acordes a su edad.

Todos y cada uno de los derechos de la infancia son inalienables

e irrenunciables, por lo que ninguna persona puede vulnerarlos o desconocerlos bajo ninguna circunstancia. Existen diferentes documentos que consagran los derechos de la infancia en el ámbito internacional, entre ellos, la Declaración de los Derechos del Niño y la Convención sobre los Derechos del Niño (mencionada anteriormente).

Resulta de suma importancia mencionar a la Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar (International Association for the Child's Right to Play) **IPA**, que es una organización interdisciplinaria no gubernamental fundada en Dinamarca en 1861 y reconocida por el Consejo Económico y Social de las Naciones (ECOSOC) y tiene estatus consultivo con UNESCO y UNICEF. Provee un foro internacional y defensa de la promoción de las oportunidades de juego.

IPA internacional ofrece asesoramiento a gobiernos y agencias de la ONU sobre problemas y asuntos relacionados con la implementación del Derecho del Niño a Jugar. Así como también, organiza conferencias, talleres, simposios, tours de estudios regionales y nacionales y celebra un Congreso Mundial trienal, PA también publica una revista "PlayRights - Derecho a Jugar" y produce publicaciones y material audiovisual sobre juego.

En Argentina, IPA se constituye como una (ONG.), Asociación Civil sin fines de lucro que crea proyectos y programas, da asesoramientos y capacitación brindando así servicios para la recaudación de fondos que posibiliten concretar sus objetivos. Está conformada por profesionales de diferentes áreas que trabajan para difundir el Derecho del Niño/a a *Jugar*, a través de acciones concretas, siendo su misión facilitar y reconocer al juego

como derecho y como necesidad para la construcción subjetiva, el aprendizaje creativo, la inclusión social y la identidad cultural del desarrollo integral de la infancia en todas las áreas del conocimiento y en todos los ámbitos (educativo, salud y comunitario) donde los niños/as se desarrollan.

Todo su accionar lo realiza sobre la base de la Declaración IPA por el Derecho del Niño a jugar, producida en Viena en 1977 en la Reunión de Consejo IPA en Malta, en preparación del Año Internacional del Niño (1979); revisada por el Consejo Internacional IPA en Viena en 1982 y en Barcelona en la Convención de los Derechos del Niño, que en su Artículo 31 establece que el niño tiene derecho al tiempo libre, al juego y a participar en actividades culturales y artísticas.

Por lo expuesto, existen una serie de prescripciones que establecen que el niño tiene derecho a jugar y por tanto el Jardín de Infantes, como Institución Educativa, debe garantizárselo.

Habiendo ya desarrollado el marco legal en el cual se encuentra inmerso el concepto de *Juego*, se mencionarán dos aspectos importantes a destacar sobre dos autores antes mencionados, para dar lugar al desarrollo del concepto de *Juego Cooperativo*.

Huizinga (1968) tituló a uno de sus libros "Homo Ludens", allí explicita que en el siglo XVIII a la especie humana se la denominó "Homo Sapiens", dado que somos seres racionales; luego la modernidad decidió que sería mejor la denominación de "Homo Faber" o hombre hacedor. Pero dado que jugar es tan importante como razonar y hacer, el autor propone la denominación de

"Homo Ludens" u hombre jugador.

*Huizinga considera al juego como un fenómeno cultural y Vigotsky lo considera una actividad social, "El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio" (en Delval, 1991, p. 287).*

Resulta pertinente transcribir nuevamente estas líneas dado que hacen mención a la *cooperación*, un tema que nos compete por completo.

### 2.2.5. Juego Cooperativo

Para introducirnos en el concepto de *Juego Cooperativo*, mencionaremos a **Brown** (1998), quien plantea que estos juegos se presentan como una posibilidad diferente, dándonos la posibilidad de sentir felicidad, alegría y placer, sin tener la necesidad de "aplastar" al otro, por tanto ofrece una posibilidad que elimina el binomio (ganadores-perdedores), que tantas dificultades genera en los niños, en más de una ocasión.

El autor considera el *juego* como una posibilidad de integración y transmisor de valores.

En concordancia con el autor, se establece que si verdaderamente se quieren fomentar valores humanos que impliquen el respeto a la persona, que incentiven relaciones

sociales justas y se basen en la solidaridad, entonces las acciones deben ser coherentes con estos valores.

En la relación docente-alumno, se debe tener somero cuidado con el mensaje transmitido, dado que se enseñan diversas cuestiones ligadas a la convivencia entre pares: no se debe mentir, robar, pelear, entre otras; pero en el momento de juego, el niño aprende que lo más importante es ganar, sin importar el costo.

Al elevar la competencia como un gran valor, al enarbolarla como bandera, el hombre ve al otro como su enemigo. Prevalece entonces la ley de la selva donde sobrevive el más fuerte, el más vivo; y al haber un ganador, el más fuerte, surge irremediamente la marginalidad y la opresión (Rey, 1987, p. 5).

Puede definirse como situación cooperativa a aquella en la cual los objetivos de los individuos, en una situación dada, son de tal naturaleza que, para que el objetivo de un individuo pueda ser alcanzado, todos los demás integrantes de dicha situación deberán igualmente alcanzar sus respectivos objetivos. En oposición a este concepto, se encuentra el de competición. Una situación se define como competitiva, cuando la consecución de los objetivos de uno de sus miembros impide la consecución de los objetivos de los demás.

Los niños no son seres competitivos por naturaleza, como se pensó en alguna época, sino que desde pequeños aprenden, socialmente, comportamientos competitivos o cooperativos.

Brown (1998) destaca que los individuos en situaciones cooperativas se percatan con facilidad de que la resolución de las mismas es consecuencia del trabajo de todos. Estos miembros, tendrán mayor aptitud para valorizar las acciones de sus compañeros tendientes a lograr los objetivos comunes, en comparación con grupos competitivos, así como también tenderán a ayudarse mutuamente con mayor frecuencia.

### 2.2.6. Estructura cooperativa

Brown (1998), hace mención a otros dos autores:

Los hermanos **David** y **Roger Johnson**, investigadores y educadores, hicieron un resumen de los efectos que produce la estructura de la cooperación en los procesos educativos. Un elemento que destacan es el intercambio e interacción entre los miembros de grupos que funcionan dentro de estructuras cooperativas (y no dentro de estructuras de competencia).

Algunas características de los integrantes de los grupos cooperativos son:

- Ofrecen apoyo y ayuda a los demás miembros.
- Intercambian recursos necesarios, tales como datos, materiales y procesan más eficientemente la información.
- Ofrecen reflejos a los demás para poder mejorar su actuación.
- Cuestionan las conclusiones y reflexionan para entender los problemas y promover un mejor proceso de toma de

decisiones.

- Actúan con confianza.
- Reciben una motivación especial para lograr un objetivo común.
- Tienen un bajo nivel de angustia y de "stress".(Brown, 1998, p. 23).

Si bien las investigaciones fueron realizadas en situación de aula, sus resultados pasan los límites de la misma, dado que cuando los niños logran aprender a trabajar cooperativamente para una tarea escolar, también pueden comprender que esta dinámica es aplicable a la comunidad. Quizá lo más importante de la estructura cooperativa sea, no solo que se logre cumplir el objetivo, sino que cada integrante cumpla con lo que pueda para llegar todos a la meta.

En concordancia con Brown (1998), se expresa que la *cooperación* es la capacidad de trabajar hacia una meta común. Por tal motivo, se puede decir que tiene relación directa con el desarrollo de destrezas que implican la resolución de problemas de manera conjunta. A su vez se relaciona con la organización y la solidaridad.

Según Brown:

¿Cómo es el juego cooperativo?

- La gente juega con los demás y no contra los demás.
- Juega para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.
- Busca la participación de todos.

- Le da importancia a metas colectivas y no a metas individuales.
- Busca la creación y el aporte de todos.
- Busca eliminar la agresión física contra los demás.
- Busca desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación (1998, p. 30)

### 2.2.7. Juegos competitivos / Juegos cooperativos

Parece oportuno realizar un breve listado de algunas de las características que pueden presentar los juegos competitivos y los juegos cooperativos y de ese modo vislumbrar con claridad la diferencia:

<b>Juego competitivo</b>	<b>Juego cooperativo</b>
Competencia	Cooperación
Individualista	Grupal
Participación limitada	Todos participan
Desorden	Organización
Ganador/perdedor	Todos ganan
Desunión	Unión

Trampa	Honesto
Frustración	Reconfortante
Conformismo	Desafío colectivo
Soy el protagonista del juego	Los protagonistas somos todos

No debe considerarse que porque no hay competencia, el juego pierde el sentido. En el caso de los juegos cooperativos, el desafío se establece en la superación colectiva de algún obstáculo externo al grupo y para lograrlo es necesario el aporte de todos los integrantes; en cambio en los juegos de competencia, el obstáculo a superar para que un participante pueda seguir jugando es otro participante o grupo.

Un aspecto importante a mencionar, al cual aún no se ha hecho mención, es el papel del *error* en este tipo de juegos. El grupo, muchas veces descubre que se ha equivocado en la toma de decisiones, no logrando el objetivo, pero en lugar de tomarlo como fracaso, debe tomarlo como parte del aprendizaje, el cual les permitirá realizar nuevos intentos. El grupo reflexiona acerca de su propio accionar.

Otro aspecto interesante, en el cual se coincide con Brown (1998), es la presencia de *liderazgo compartido* presente en los juegos cooperativos. Todos los integrantes del grupo coordinan las ideas para solucionar el problema planteado, dado que por las características del mismo no es posible que el liderazgo sea ejercido por un solo integrante.

#### **2.2.8. Habilidades Sociales**

**Pozo Muncio** (1996), considera a las *habilidades sociales* como formas de comportamiento propias de la

cultura, adquiridas por las personas de modo implícito en la interacción cotidiana con otras personas; son un tipo de aprendizaje social. La adquisición y el cambio de actitudes, valores y normas no se adquieren solamente por la interacción individual de los sujetos con otros sujetos y/o objetos, sino que requieren de la presencia de los mismos a determinado grupo social.

A lo largo de la vida se adquieren muchas habilidades sociales, pautas de interacción o cortejo social, pero por ser implícitas a todos, las personas no se dan cuenta de ello, al menos que cambien de cultura o de contexto social, en donde determinados hábitos podrán resultar grotescos o muy íntimos. Por tanto, en la socialización de los niños, la instrucción debe ser más explícita.

Otro tipo de aprendizaje social, es la *adquisición de actitudes*, tendencia a comportarse de un determinado modo ante determinadas personas y/o situaciones. Las actitudes proporcionan identidad social, permiten a los sujetos por un lado diferenciarse y por otro identificarse. Tanto la adquisición, como el cambio de actitudes están determinados socialmente.

La adquisición de *representaciones sociales* es otro de los tipos de aprendizaje social, el cual hace referencia a sistemas de conocimiento socialmente compartido, que sirve para organizar la realidad social, facilitar la comunicación y el intercambio de información dentro de grupos sociales. Las mismas resultan más complejas que las *habilidades sociales* y la *adquisición de actitudes*, dado

que reconstruyen la realidad dándole forma por medio de un modelo.

En relación al aprendizaje, se ha demostrado que los resultados suelen ser mejores cuando la organización social de los mismos favorece la interacción y la cooperación entre los aprendices o alumnos, para fijar metas conjuntas y buscar la forma de alcanzarlas, que cuando las tareas se organizan de modo individual, en donde cada aprendiz lleva a cabo la tarea en forma solitaria, compitiendo de forma explícita o implícita con el resto de los aprendices. Según Brown y Palincsar, Coll y Colomina, (en Pozo Muncio, 1996), cooperar para aprender suele mejorar la orientación social que poseen los alumnos, así como favorece el aprendizaje constructivo, la reflexión y la toma de conciencia acerca del propio aprendizaje. Además promueve la generación de conflictos cognitivos entre los alumnos y también el apoyo mutuo, la ayuda de unos a otros para avanzar. En acuerdo con Pozo Muncio, se piensa que es el docente quien fomenta en sus alumnos un determinado tipo de interacción, el cual también condiciona su tarea a desempeñar en las actividades de aprendizaje. Dado que el sistema educativo se ha ido complejizando y globalizando a gran escala, los docentes debieron comenzar a ejercer diversas tareas, por lo cual puede decirse que asumen varios personajes.

Pozo Muncio lo desarrolla con claridad:

- El maestro *proveedor*, que proporciona a los aprendices información, hechos y datos, pero

también da instrucciones o administra premios y castigos. Es el maestro que tiene las respuestas que el aprendiz necesita.

- El maestro *modelo*, que ilustra modos de comportamiento, actitudes o destrezas motoras, a través de su propio comportamiento, actitudes o destrezas. Es el espejo en el que miran los aprendices para saber qué tienen que hacer. Con mucha frecuencia es un papel más implícito que explícito.
- El maestro *entrenador*, que fija con detalle lo que deben hacer los aprendices, cuándo, cómo y cuánto, como un médico con sus pacientes. Fija el tratamiento y el aprendiz se debe limitar a cumplirlo a rajatabla. Es el papel complementario al proveedor. Se puede proveer información sin entrenar en su uso, pero no al revés.
- El maestro *tutor o guía*, que deja que los aprendices asuman parte de la responsabilidad de su aprendizaje, pero una vez que les ha fijado bien las metas y los medios para lograrlo. El tutor dice lo que hay que hacer y cómo, pero deja que sean los aprendices quienes organicen su propia práctica, que él supervisa y regula. Pregunta a los aprendices en vez de darles respuestas.
  - El maestro *asesor* o director de investigación, que deja que sean los aprendices los que fijen sus propios objetivos concretos y diseñen su propio aprendizaje, a partir de un marco general previamente establecido (1996, pp. 117-118).

Los diferentes papeles a asumir por el docente, responden a necesidades de aprendizaje distintas, en función de la edad de los alumnos, de las metas y de las condiciones sociales e institucionales, en las cuales se produzcan.

Resulta enriquecedor retomar el concepto de *aprendizaje social*, ya que es mucho más que un aprendizaje que tiene lugar en la sociedad. Lo social afecta los resultados de aprendizaje, así como los procesos mediante los cuales se logra.

*“El aprendizaje forma parte de nuestra cultura, de los hábitos y formas de comportamiento sociales, pero también de las representaciones culturalmente generadas y compartidas”* (Pozo Municio, 1996, p. 244).

Continuando con esta línea de pensamiento, diremos que aprender es una actividad social. La adquisición de *habilidades sociales* es seguramente el modo más sencillo del aprendizaje social, dado que para lograr comportarse en sociedad, primero resulta necesario poseer determinadas habilidades para afrontar situaciones sociales conflictivas o no habituales. En los procesos de socialización, los niños adquieren habilidades para el intercambio y la comunicación social, así como representaciones culturalmente compartidas, modos comunes de ver el mundo y de comportarse en él. Al aprender acerca de la propia cultura, se adquieren representaciones sociales, las cuales permiten a los niños y a los adultos predecir, controlar e interpretar la realidad de una manera, en concordancia con las personas que la

rodean.

Estas representaciones, tienen su origen en lo colectivo o cultural, pero luego son asimiladas individualmente por cada sujeto.

### 2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.

1. **Cooperativo.** Obrar juntamente con otro u otros para un mismo fin. promueve la unidad y la integración.
2. **Compartido.** Repartir, distribuir y dividir las cosas en partes equitativas. participar en tareas con ayuda mutua.
3. **Competencia.** Disputa o contienda entre dos o más sujetos sobre alguna cosa. rivalidad, oposición, incumbencia, aptitud e idoneidad.
4. **Desarrollar.** Transformación, cambio físico, psicológico y biológico de un sujeto o de una especie.
5. **Habilidad.** Capacidad y disposición para una cosa. cada una de las cosas que una persona ejecuta con destreza.
6. **Habilidad Social.** Capacidad que tiene una persona para relacionarse con los demás, con empatía y liderazgo.
7. **Interrelación.** Correspondencia mutua entre personas, cosas o fenómenos. comunicación fluida entre dos sujetos con interés común.
8. **Interacción.** Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones etc.
9. **Juegos.** Ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convenciones, que se practica con ánimos de diversión y de aprendizaje.
10. **Socialización.** Desarrollar habilidades de interrelación e interacción, siendo cooperativo y corporativo.

## **2.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

### **2.4.1. Hipótesis General**

- Existe un nivel significativo de relación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas – Lima, en el periodo escolar 2015.

### **2.4.2. Hipótesis Específicas**

- Los juegos competitivos se relacionan directamente con el desarrollo de habilidades sociales básicas y avanzadas de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque”.
- Existe un nivel significativo de relación entre los juegos compartidos y el desarrollo de habilidades sociales básicas y avanzadas de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque”.

## 2.5 OPERACIONALIZACION DE LA VARIABLE: JUEGO COOPERATIVO

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	CATEGORIA
<b>JUEGOS COOPERATIVOS</b>	<b>Juegos competitivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promueve juegos competitivos entre los alumnos</li> <li>-Los juegos competitivos desarrollan habilidades individuales.</li> <li>-Cuando no hay competencia, los juegos en el aula pierden su sentido.</li> <li>-La participación de los integrantes del grupo en los juegos competitivos, es limitado.</li> <li>-Los juegos competitivos causan desorden</li> <li>-En los juegos competitivos siempre alguien pierde o gana.</li> <li>-Los juegos competitivos fomentan la desunión.</li> <li>-Los juegos competitivos motivan a que se cometan trampas.</li> <li>-Los juegos competitivos generan frustración.</li> <li>-La competencia en los juegos promueve el conformismo.</li> <li>- La competencia promueve el conformismo.</li> </ul>	<p>SIEMPRE</p> <p>CASI SIEMPRE</p>
	<b>2.-Juegos compartidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-En los juegos compartidos los alumnos juegan con los demás y no contra los demás.</li> <li>-Los juegos compartidos buscan superar desafíos en obstáculos y para superar a los otros.</li> <li>-Este tipo de juego busca la participación de todos.</li> <li>-Los J.C. le da importancia a metas colectivas y no a metas individuales.</li> <li>-Los juegos compartidos desarrollan la creatividad y el aporte de todo.</li> <li>-Estos juegos eliminan la agresión física contra los demás..</li> <li>-Los .J.C. busca desarrollar actitudes de empatía.</li> <li>-Se desarrollan actitudes de aprecio durante los juegos compartidos.</li> <li>- El desarrollo de la comunicación es una actitud positiva de los J.C.</li> <li>- Los juegos compartidos promueven la unidad en los grupos de trabajo.</li> <li>- Los juegos compartidos son reconfortantes y promueven la organización.</li> </ul>	<p>A VECES</p> <p>NUNCA</p>

## 2.6 OPERACIONALIZACION DE LA VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	CATEGORIA
Desarrollo de habilidades sociales	Habilidades sociales básicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha con atención</li> <li>- Presenta posición de escucha</li> <li>- Conversa con sus pares cuando se expone reglas de juego.</li> <li>- Levanta la mano para formular preguntas.</li> <li>- Formula preguntas relacionado al tema.</li> </ul>	<p>SIEMPRE</p> <p>CASI SIEMPRE</p>
	Habilidades sociales avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pide ayuda a sus pares usando la palabra por favor.</li> <li>- Pide ayuda al profesor usando la palabra por favor.</li> <li>- Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás.</li> <li>- Interactúa con sus compañeros.</li> <li>- Expresa sentimientos de alegría y cólera respetando a su compañero.</li> <li>- Participa activamente en los juego respetando normas de convivencia.</li> <li>- Sigue las indicaciones del juego.</li> <li>- Asume responsabilidades del juego.</li> </ul>	<p>A VECES</p> <p>NUNCA</p>

## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

### 3.1. DISEÑO METODOLÓGICO

El diseño de esta investigación corresponde al diseño transeccional correlacional y causal pues se tiene como propósito describir las variables y analizar su incidencia .que según Sampieri H. (2003) dice que, este diseño describe relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado.

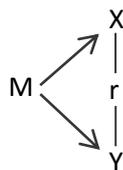
El diseño que se utilizara es factorial y multivariado porque estamos considerando 2 variables independientes y su incidencia en una sola variable.

En este estudio las variables a estudiar:

X= Juegos cooperativos

Y= Habilidades sociales

Basado en el siguiente esquema:



#### 3.1.1. Tipo

El tipo de la investigación es correlacional (Sampieri H.2003) es un tipo de estudio que tiene como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables (en contexto particular).

### **3.1.2. Enfoque**

La presente investigación corresponde al enfoque cuantitativo, que utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecida previamente, y confía en la medición numérica y frecuentemente en el uso de estadística. (Sampieri 2003).

## 3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Probabilística: Muestreo aleatorio simple

### 3.3.1 Población

La población del trabajo de investigación está constituido por 3 docentes y 150 alumnos de la I.E. N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas – Lima.

### 3.3.2 Muestra.

Para determinar la muestra probabilística se aplicara la fórmula:

$$n = \frac{Z^2 \times p \times q \times N}{E^2 (N-1) + Z^2 \times p \times q}$$

Dónde:

n = ?

N = Población

Z = Nivel de confianza (95% → 1.96)

E = Error permitido (5%)

p = Probabilidad de ocurrencia del evento (50%)

q = Probabilidad de no ocurrencia (50%)

Cálculo de la muestra para estudiantes del primer grado:

$$n = \frac{(0.95)^2 (0.50) (0.50) (75)}{(0.05)^2 (74) + (0.95)^2 (0.50) (0.50)}$$

n = 52 (valor redondeado). Del 1º grado de primaria.

### **3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.**

#### **3.3.1. Técnicas a emplear**

- Encuesta para los docentes
- Observación para los estudiantes

#### **3.3.2. Instrumentos**

- A. Cuestionario aplicado a 3 docentes.
- B. Fichas de actitud para los estudiantes (52 sujetos)

### **Ficha Técnica**

#### **Para la variable: Juegos cooperativos**

Nombre del instrumento: Cuestionario para medir Juegos cooperativos.

Autores: David y Jhonsos (2002)

Estandarización: Lourdes y Leydi

Administración: Individual

Tiempo de aplicación: En promedio de 30 minutos

Significación: Evalúa los efectos de los juegos cooperativos

Tipificación: Realizado en 52 estudiantes del primer grado de primaria.

Dimensiones que evalúa: Juegos compartido y competitivos.

Relaciones: Mide el grado de los juegos cooperativos.

### **Para la variable: Habilidades sociales**

Nombre del instrumento:	Test para medir Habilidades sociales.
Autores:	Pozo Municio (1996)
Estandarización:	Lourdes y Leydi
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	En promedio de 30 minutos
Significación:	Evalúa el desarrollo de habilidades sociales
Tipificación:	Realizado en 52 estudiantes del primer grado de primaria.
Dimensiones que evalúa:	Habilidades básicas y habilidades avanzadas.
Relaciones:	Mide el grado de desarrollo de las habilidades sociales.

### **3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Para la presente investigación se utilizara el programa SPSS aplicando la fórmula del Chi-cuadrado ( $\chi^2$ ).

## CAPITULO IV

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

#### 4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO

##### 1) Descripción de la variable 1: Juegos Cooperativos

**TABLA N° 3**

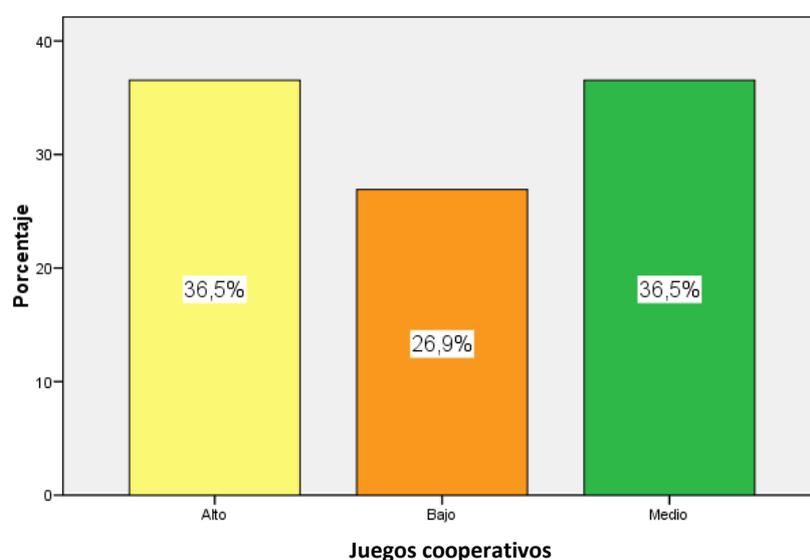
**Juegos Cooperativos**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	19	36.5	36.5
	Bajo	14	26.9	63.5
	Medio	19	36.5	100.0
Total		52	100.0	100.0

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los docentes y estudiantes de la I.E.I N° 1182 “El Bosque” del Distrito de Comas - Lima en el periodo escolar 2015.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, un 36,5% de los docentes de la I.E. N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas, 2015 desarrollan los juegos cooperativos a un nivel medio, mientras que un 36.5% desarrollan los juegos cooperativos a un nivel alto y un 26,9% presentan un nivel bajo.

### Descripción estadística de las dimensiones:

**Tabla 4**

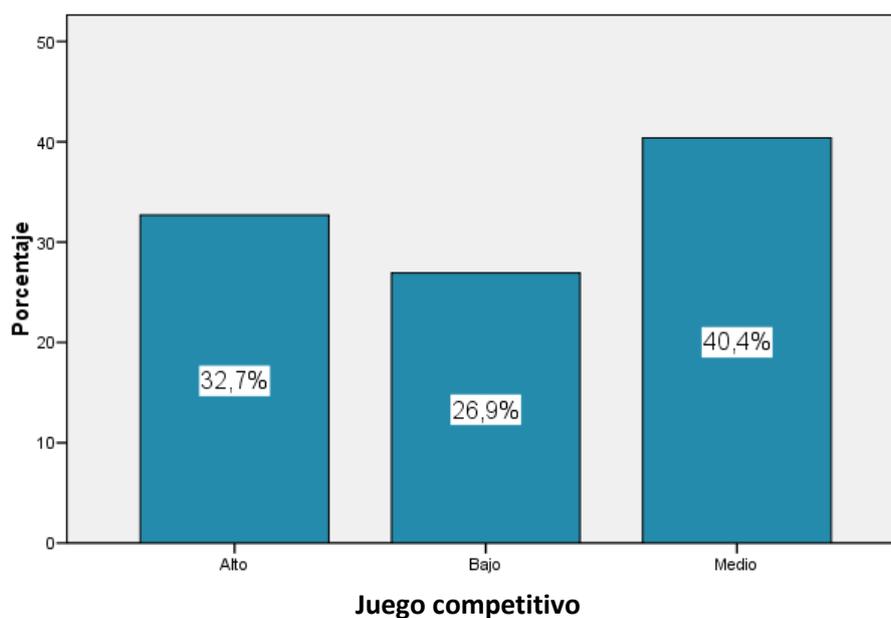
**Juego competitivo**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	17	32.7	32.7	32.7
	Bajo	14	26.9	26.9	59.6
	Medio	21	40.4	40.4	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los docentes y estudiantes de la I.E.I N° 1182 “El Bosque” del Distrito de Comas - Lima en el periodo escolar 2015.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 2**



De la fig. 2, un 40.4% de los docentes de la I.E. 1182 “El Bosque” del distrito de Comas, 20154, desarrollan juegos cooperativos competitivos a un nivel medio, mientras que un 32.7% muestran un nivel alto y un 26,9% desarrollan juegos competitivos a un nivel bajo.

**Tabla 5**

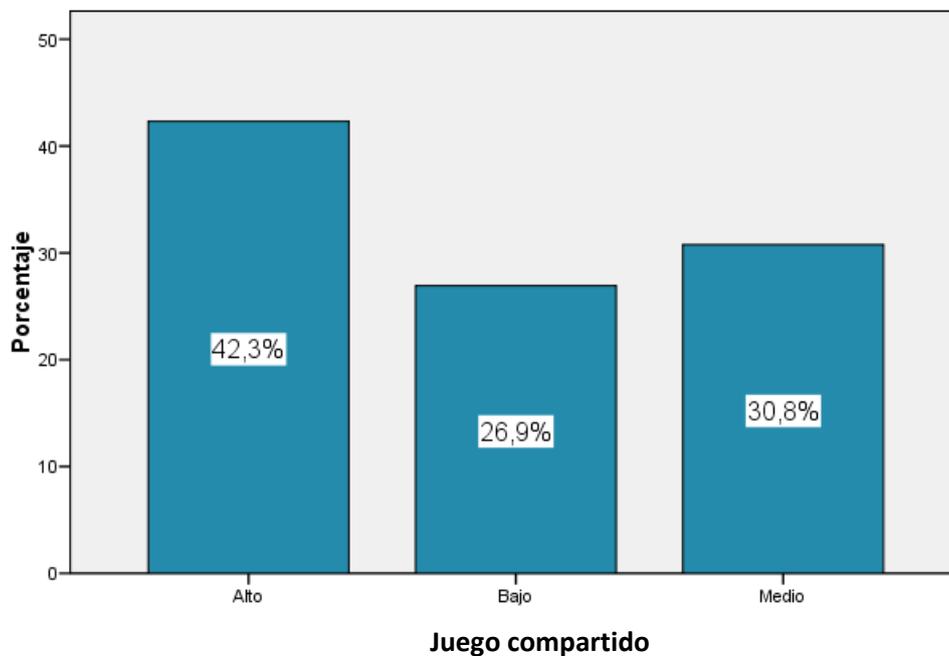
**Juego compartido**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Alto	22	42.3	42.3	42.3
Bajo	14	26.9	26.9	69.2
Medio	16	30.8	30.8	100.0
Total	52	100.0	100.0	

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los docentes y estudiantes de la I.E.I N° 1182 “El Bosque” del Distrito de Comas - Lima en el periodo escolar 2015.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 3**



De la fig. 3, un 42.3% de los docentes de la I.E. N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas 2015, desarrollan los juegos cooperativos compartidos en un nivel alto, un 30.8% muestran un nivel medio y un 26,9% desarrollan los juegos compartidos a un nivel bajo.

## 2) Descripción Estadística de la variable 2: Desarrollo de Habilidades Sociales.

**Tabla 6**

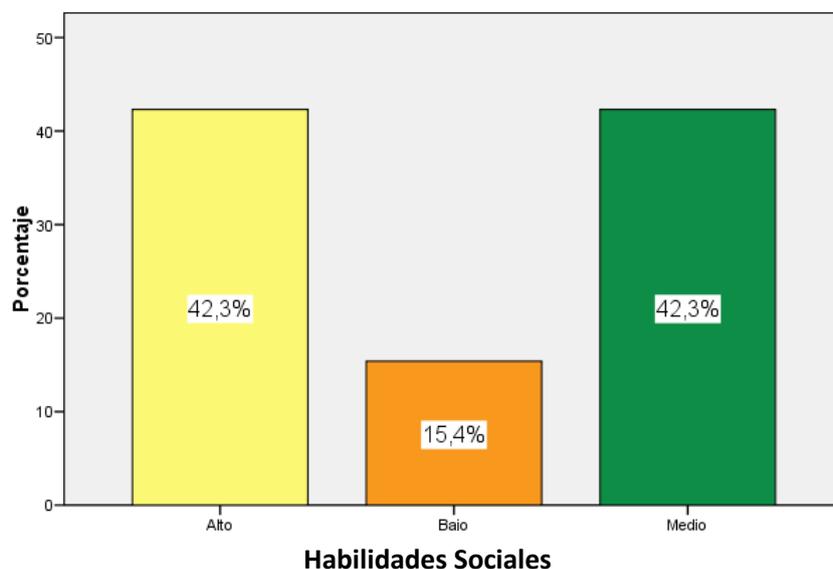
**Habilidades Sociales**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	22	42.3	42.3	42.3
	Bajo	8	15.4	15.4	57.7
	Medio	22	42.3	42.3	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los docentes y estudiantes de la I.E.I N° 1182 “El Bosque” del Distrito de Comas - Lima en el periodo escolar 2015.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 4**



De la fig. 4, un 42,3% de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas 2015, alcanzaron un nivel medio en el desarrollo de sus habilidades sociales, mientras un 42.3% mostraron un nivel alto y un 15.4% alcanzaron un nivel bajo en el desarrollo de sus habilidades sociales.

**Tabla 7**

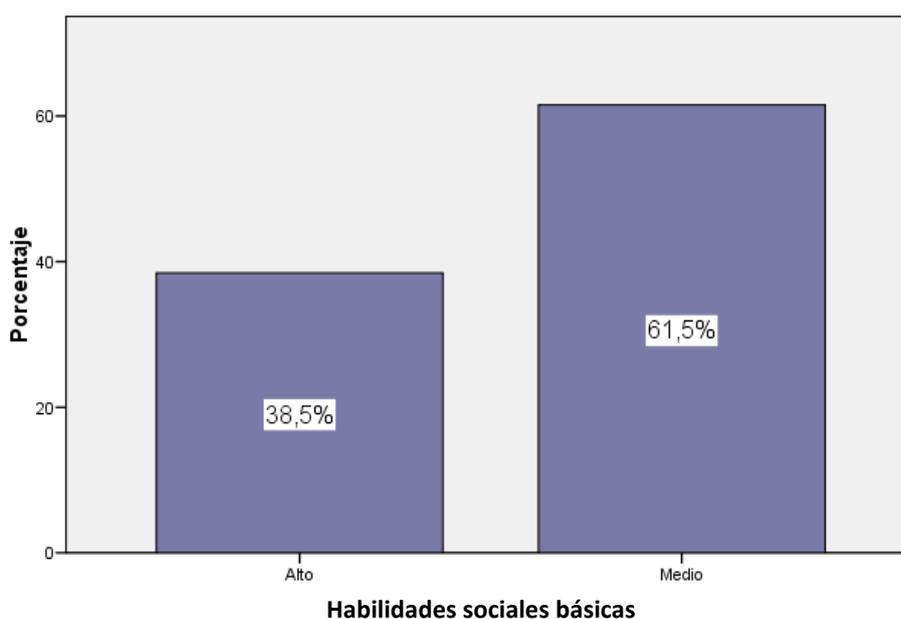
**Habilidades sociales básicas**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	20	38.5	38.5	38.5
	Medio	32	61.5	61.5	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los docentes y estudiantes de la I.E.I N° 1182 “El Bosque” del Distrito de Comas - Lima en el periodo escolar 2015.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 5**



De la fig. 5, un 61.5% de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas 2015 alcanzaron un nivel medio en la adquisición de habilidades sociales básicas mientras que un 38.5 % alcanzo un nivel bajo en el desarrollo de habilidades básicas.

**Tabla 8**

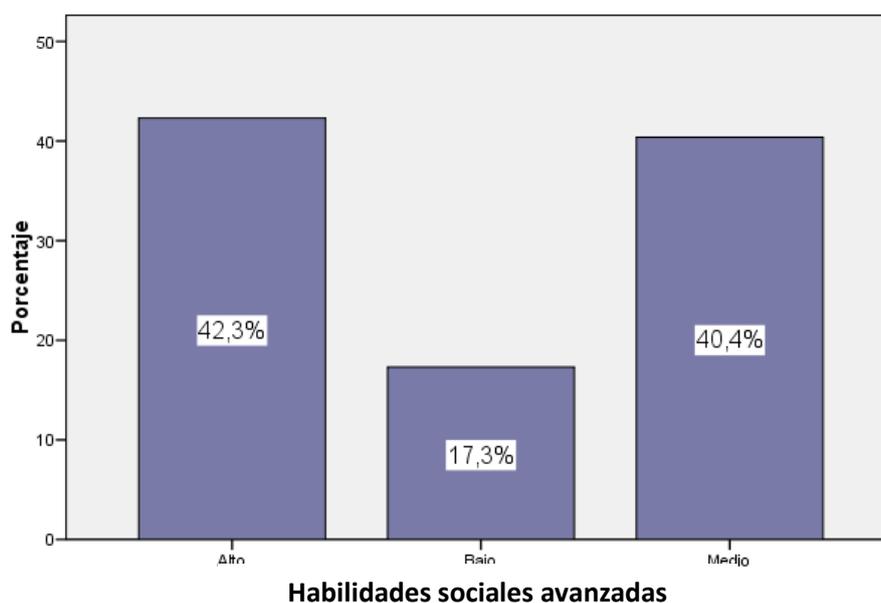
**Habilidades sociales avanzadas**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	22	42.3	42.3	42.3
	Bajo	9	17.3	17.3	59.6
	Medio	21	40.4	40.4	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los docentes y estudiantes de la I.E.I N° 1182 “El Bosque” del Distrito de Comas - Lima en el periodo escolar 2015.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 6**



De la fig. 6, un 42.3% de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas 2015 alcanzaron un nivel alto en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas, mientras que un 40.4% logro un nivel medio y un 17.3% muestran un nivel bajo en el desarrollo de sus habilidades sociales avanzadas.

## 4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

### Hipótesis General.

- Ha: Existe un nivel significativo de relación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas – Lima, en el periodo escolar 2015.
- Ho: No existe un nivel significativo de relación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas – Lima, en el periodo escolar 2015.

Tabla 9

### Juegos Cooperativos – Habilidades Sociales

Tabla de contingencia

		Habilidades Sociales			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juegos Cooperativos	Bajo	0 .0%	0 .0%	14 100.0%	14 100.0%
	Medio	0 .0%	16 84.2%	3 15.8%	19 100.0%
	Alto	8 42.1%	6 31.6%	5 26.3%	19 100.0%
Total		8 15.4%	22 42.3%	22 42.3%	52 100.0%

Fuente: Elaborado por la propia autora

### Interpretación:

- De un total de 14 docentes, el 100 % de los que alcanzaron un nivel bajo en la aplicación de los juegos cooperativos en aula, los estudiantes tienen un nivel bajo en el desarrollo de habilidades sociales.

- De un total de 19 docentes, el 84.2% de los que alcanzaron un nivel medio en la aplicación de los juegos cooperativos, los estudiantes muestran un nivel medio en el desarrollo de habilidades sociales y un 15.8% de estudiantes presentan un nivel alto.
- De un total de 19 docentes, el 42.1% de los que alcanzaron un nivel alto en la aplicación de los juegos cooperativos, los estudiantes tienen un nivel alto en sus habilidades sociales, un 31.6% muestran un nivel medio y un 26.3% presentan un nivel alto.

**Prueba estadística de independencia de criterios:**

**Tabla 10**

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	43.541 <sup>a</sup>	4	.000
Corrección por continuidad			
Razón de verosimilitudes	48.050	4	.000
Asociación lineal por lineal			
N de casos válidos	52		

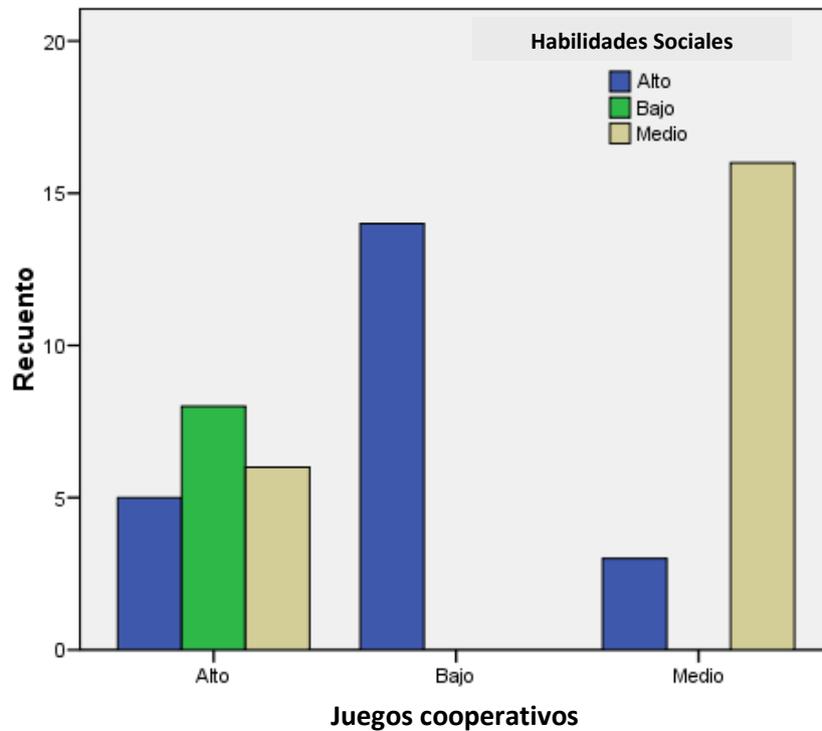
a. 3 casillas (33.3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5.  
La frecuencia mínima esperada es 2.15.

**Fuente:** *Elaborado por la propia autora*

Dado que el valor de  $p=0,000 < 0,05$  la hipótesis nula se rechaza. Por lo tanto se infiere que existe una relación directa y significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E.Nº 1182 “El Bosque” del distrito de Comas en el periodo 2015.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 7



*Fuente: Autoras propia.*

### Hipótesis Específica 1

- Ha: Los juegos competitivos se relacionan directamente con el desarrollo de habilidades sociales básica y avanzada de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 "El Bosque".
- Ho: Los juegos competitivos no se relacionan directamente con el desarrollo de habilidades sociales básica y avanzada de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 "El Bosque".

**Tabla 11**

**Juegos competitivos - Habilidades Sociales**

**Tabla de contingencia**

		Habilidades Sociales			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juegos Competitivo	Bajo	0 .0%	0 .0%	14 100.0%	14 100.0%
	Medio	0 .0%	16 76.2%	5 23.8%	21 100.0%
	Alto	8 47.1%	6 35.3%	3 17.6%	17 100.0%
Total		8 15.4%	22 42.3%	22 42.3%	52 100.0%

**Fuente:** *Elaborado por la propia autora*

**Interpretación:**

- De un total de 14 docentes, el 100.0% de los que alcanzaron un nivel bajo en la aplicación de los juegos competitivos, los estudiantes muestran también un nivel bajo en el desarrollo de habilidades sociales.
- De un total de 21 docentes, el 76.2% de los que alcanzaron un nivel medio en la aplicación de los juegos competitivos, los estudiantes muestran un nivel medio en el desarrollo de sus habilidades sociales y un 23.8% presentan un nivel alto.
- De un total de 17 docentes, el 47.1% de los que alcanzaron un nivel alto en la aplicación de los juegos competitivos los estudiantes tienen un nivel bajo en el desarrollo de habilidades, un 35.3% muestran un nivel medio y un 17.6% presentan un nivel alto.

**Prueba estadística de independencia de criterios:**

**Tabla 13**

<b>Pruebas de chi-cuadrado</b>			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	43.446 <sup>a</sup>	4	.000
Corrección por continuidad			
Razón de verosimilitudes	47.628	4	.000
Asociación lineal por lineal			
N de casos válidos	52		

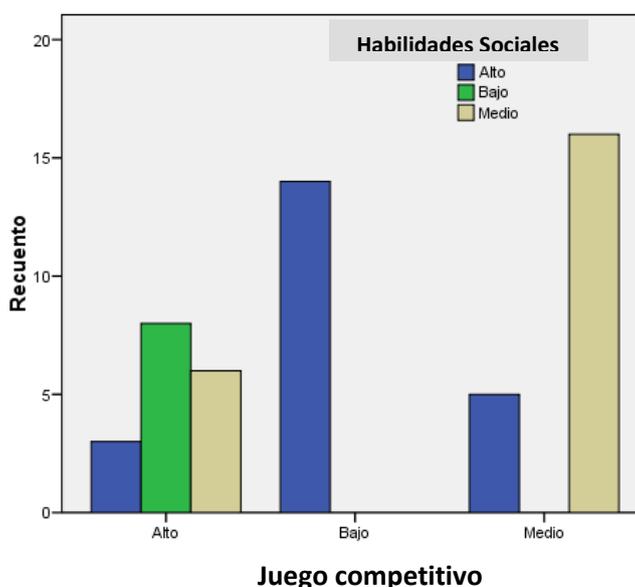
a. 3 casillas (33.3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5.  
La frecuencia mínima esperada es 2.15.

**Fuente:** Elaborado por la propia autora

Dado que el valor de  $p=0,016 < 0,05$  la hipótesis nula se rechaza. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos competitivos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 8**



**Fuente:** Autoras Propia.

## Hipótesis Específica 2.

- Ha: Existe un nivel significativo de relación entre los juegos compartidos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque”.
- Ho: No existe un nivel significativo de relación entre los juegos compartidos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque”.

**Tabla 14**

### **Juego compartido – Habilidades Sociales**

**Tabla de contingencia**

		Habilidades Sociales			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juego Compartido	Bajo	0 .0%	0 .0%	14 100.0%	14 100.0%
	Medio	0 .0%	15 93.8%	1 6.3%	16 100.0%
	Alto	8 36.4%	7 31.8%	7 31.8%	22 100.0%
Total		8 15.4%	22 42.3%	22 42.3%	52 100.0%

**Fuente:** *Elaborado por la propia autora*

### **Interpretación:**

- De un total de 14 docentes, el 100.0% de los que alcanzaron un nivel bajo en el desarrollo de los juegos compartidos en el aula, los estudiantes mostraron un nivel bajo en sus habilidades sociales.
- De un total de 16 docentes, el 93.8% de los que alcanzaron un nivel medio en la aplicación de los juegos compartidos, los alumnos muestran un nivel medio en el desarrollo de habilidades sociales y un 6.3% presentan un nivel alto.

- De un total de 22 docentes, el 36.4% de los que alcanzaron un nivel alto en la aplicación de los juegos compartidos en aula los alumnos mostraron un nivel bajo en el desarrollo de habilidades sociales, un 31.8% muestran un nivel medio y otro 31.8% presentan un nivel alto.

**Tabla 15**

**Prueba estadística de independencia de criterios:**

<b>Pruebas de chi-cuadrado</b>			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	43.915 <sup>a</sup>	4	.000
Corrección por continuidad			
Razón de verosimilitudes	49.916	4	.000
Asociación lineal por lineal			
N de casos válidos	52		

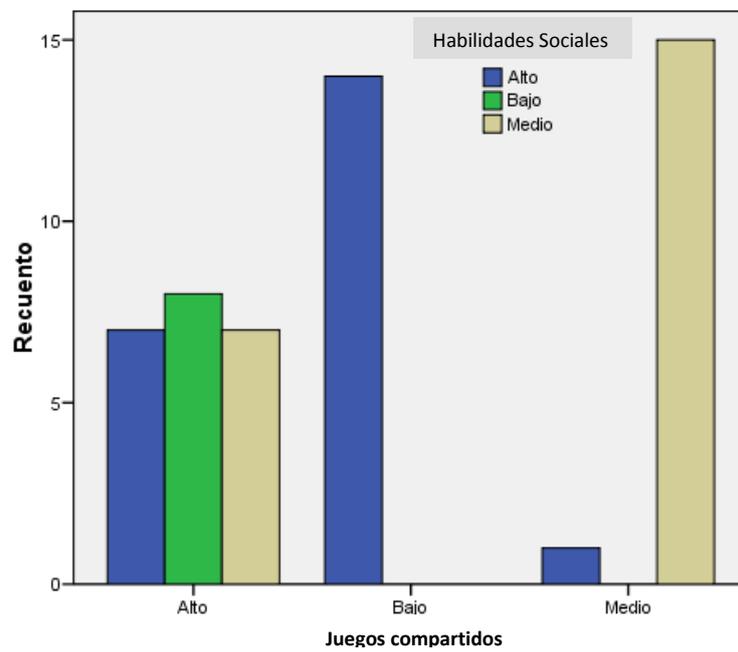
a. 3 casillas (33.3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5.  
La frecuencia mínima esperada es 2.15.

**Fuente:** *Elaborado por la propia autora*

Dado que el valor de  $p=0,000 < 0,05$  la hipótesis nula se rechaza. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos compartidos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente:

figura 9



*Fuente: Autoras propia.*

### 4.3 DISCUSION

En el trabajo de campo se ha logrado de manera precisa, los objetivos planteados en la investigación, cuyo propósito fue determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas en el periodo escolar 2015.

En la investigación realizada por Parodi, F. (2011) sobre” Los juegos cooperativos como agente socializador” cuyo propósito fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en la socialización del niño, tuvo como muestra a 120 sujetos, el autor concluye que: El éxito del aprendizaje cooperativo consiste en que todos y cada uno de los integrantes del grupo comprenda que la única manera de llegar a la meta, es buscando las soluciones de manera conjunta; es prioritario el dar al otro el espacio para expresar su opinión y ser verdaderamente escuchado, ayudar a quien lo necesite, dado que al adquirir los niños roles de tutores, al mismo tiempo que ofrecen su colaboración, también aprenden explicando. La influencia a la socialización fue de buen nivel 0,720 de correlación de Pearson, este hecho contrasta con los resultados obtenidos en la presente investigación donde la relación de los juegos cooperativos con el desarrollo de habilidades sociales es directa y significativa en todos los casos dado a que las puntuaciones logradas a nivel de las dimensiones la prueba Chi - cuadrado devolvió un valor  $p=0.00<0.05$  .

Asimismo estos resultados tienen similitud con los hallazgos encontrados Estrada, A.(2012) en su tesis “El método del aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales. UNMSM. Desde el campo de la psicología, luego de poner a prueba el método de aprendizaje cooperativo, se llegó a la conclusión de que mediante los juegos cooperativos, los niños "aprenden a aprender”, obtienen mejores resultados en sus aprendizajes, en relación a la estabilidad y transferencia de lo aprendido, los grupos son más tranquilos y comunicativos en relación a grupos en los que se imparten clases de modo tradicional (actividad de grupo total) confirmándose la hipótesis planteada en nuestra investigación.

.De los resultados del trabajo podemos afirmar que los juegos cooperativos está relacionado con la expresión de los deseos que no puede satisfacerse en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica. Por tanto se considera al juego como una actividad fundamental en la vida del ser humano, jugar ayuda al niño a desarrollar su potencial y vivir plenamente, procesando sus angustias y expresando sus deseos concepto según Freud, S. /1970) concepción que consideramos como fundamento teórico la cual se evidencia en la práctica misma.

Las puntuaciones logradas a nivel de las dimensiones juegos competitivos y juegos compartidos el estadístico Chi cuadrado devolvió un valor  $p=0.000 \leq 0.05$  determinándose la aceptación de las hipótesis planteadas es decir que existe una relación directa en el desarrollo de las habilidades sociales. Estos resultados tienen similitud con los resultados propuesto por Palacios ,H. (2014) en su tesis: "Estrategia basada en el método lúdico para incentivar la lectura en los alumnos del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20335 – Virgen del Carmen - Huaura -2014" UNJFSC. Cuyo objetivo fue determinar la influencia de la estrategia de la actividad lúdica para incentivar la lectura en niños de 5 años, considero una muestra de 60 sujetos, concluyendo que la actividad lúdica o juego es un aprendizaje colectivo, en donde cada individuo se dispone al diálogo, a la cooperación, a la disciplina, al autocontrol, a la tolerancia y a la ejercitación de la comprensión lectora. Pero para poder ser puesto en práctica, no debe restringirse solamente a las Instituciones Educativas, sino que debe adoptarse como una forma de vincularse en todas las Instituciones: familias, organizaciones, entre otras, a través del entendimiento.

De acuerdo a los sustentos estadísticos se determina finalmente que los juegos cooperativos guardan relación directa y significativa con el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes.

## CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- **PRIMERO:** De acuerdo al problema planteado sobre la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales se logró determinar que existe una relación directa y significativa entre las dos variables medidas tal es así que efectuando la prueba de Chi cuadrado se obtuvo como resultado una significancia de  $p = 0,000$  es decir  $p < 0.05$  significancia .
- **SEGUNDO:** Se demostró la validez de las hipótesis planteadas mediante la aplicación del estadístico Chi cuadrado de Pearson determinándose que la relación es directa y significativa.
- **TERCERO:** De los tipos de juegos cooperativos que tiene mayor relación e incidencia en el desarrollo de las habilidades sociales se consideran a los juegos compartidos con una relación directa en todo los casos ,el estadístico Chi cuadrado confirmó un valor de  $p=0.000$  que es menor a la significancia .
- **CUARTO:** Respecto al tipo de habilidades sociales que predomina son las habilidades avanzadas, lo más relevante de ello es que el estudiante pide ayuda al docente y a sus pares utilizando la palabra por favor.

## RECOMENDACIONES

1. Los docentes de la institución educativa no están suficientemente preparados para desarrollar los juegos cooperativos por lo que se deben desarrollar talleres referentes a juegos didácticos a fin de capacitar al docente en actividades lúdicas.
2. Se recomienda desarrollar juegos compartidos y no competitivos debido a que promueve el individualismo, la desunión y la soberbia actitudes que son negativos para el estudiante
3. Elevar los resultados de la investigación a la institución educativa donde se realizó el trabajo de campo para su consideración en la elaboración del proyecto curricular de la institución.
4. Comunicar las propuestas a la Ugel del ámbito para su consideración en la formulación del proyecto educativo local.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Ávila, M. y Paredes, I. (2010). *Educar para la paz desde la educación Inicial*. Omnia, volumen 16(nº1), 159-179.
- Bund, A. (2008). Aprendizaje cooperativo en educación Física. La Peonza-Revista de Educación Física para la paz, (nº3), 3-12.
- Caruso, M. y Dussel, I. (2001). De Sarmiento a los Simpsons. Cinco conceptos para pensar la educación contemporánea. *Buenos Aires: Kapelusz*.
- Freire, P. (1972). *La educación como práctica de la libertad*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Fingermann, G. (1970). *El Juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Glanzer, M. (2000). El juego tomado en serio. En M. Glanzer. *El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil*. Buenos Aires: Aique.
- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., y Baptista L. (2006). *Metodología de la investigación*. (4a ed.). México: Mc Graw Hill.
- Marín, M., García, A.J. y Troyano, Y. (2010). *¿Aprende en grupo el alumnado mayor? Aspectos psicosociales del aprendizaje activo-cooperativo* Revista de Psicología da IMED, vol.2(nº1), 358-368.
- Sarle, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Sarle, P. (Coord.). (2008). *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Scheines, G. (1985). *Los juegos de la vida cotidiana*. Buenos Aires: EUDEBA.
- Sirvent, M. (2003). *El proceso de investigación*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras, U.B.A., Secretaría de publicaciones.
- Tonucci, F. (2007). *La Ciudad de los niños: Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Buenos Aires: Losada.
- Zabalza, M. (1987). *Áreas, medios y evaluación*. Madrid: Narcea.

# ANEXOS

# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION

## ENCUESTA AL DOCENTE SOBRE JUEGOS COOPERATIVOS

### Ficha Técnica

#### Para la variable: Juegos cooperativos

Nombre del instrumento: Cuestionario para medir Juegos cooperativos.

Autores: David y Jhonsos (2002)

Estandarización: Lourdes y Leydi

Administración: Individual

Tiempo de aplicación: En promedio de 30 minutos

Significación: Evalúa los efectos de los juegos cooperativos

Tipificación: Realizado en 52 estudiantes del primer grado de primaria.

Dimensiones que evalúa: Juegos compartidos y competitivos.

Relaciones. Mide el grado de los juegos cooperativos.

#### Valor de categoría:

- SIEMPRE = 4
- CASI SIEMPRE = 3
- A VECES = 2
- NUNCA = 1

### VARIABLE 1. JUEGOS COOPERATIVOS

#### DIMENSION JUEGOS COMPETITIVOS:

1. Promueve juegos competitivos entre los alumnos.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
2. Los juegos competitivos desarrollan habilidades individuales.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca.
3. Cuando no hay competencia, los juegos en el aula pierden su sentido.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
4. La participación de los integrantes del grupo en los juegos competitivos, es limitado.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
5. Los juegos competitivos causan desorden.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
6. En los juegos competitivos siempre alguien pierde o gana.

- a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
7. Los juegos competitivos fomentan la desunión.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
8. Los juegos competitivos motivan a que se cometan trampas.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
9. Los juegos competitivos generan frustración.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
10. La competencia en los juegos promueve el conformismo.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
11. La competencia promueve el conformismo.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

### **DIMENSION JUEGOS COMPARTIDOS**

12. En los juegos compartidos los alumnos juegan con los demás y no contra los demás  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
13. Los juegos compartidos buscan superar desafíos en obstáculos y para superar a los otros.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
14. Este tipo de juego busca la participación de todos.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
15. Los J.C. le da importancia a metas colectivas y no a metas individuales.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
16. Los juegos compartidos desarrollan la creatividad y el aporte de todos.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
17. Estos juegos eliminan la agresión física contra los demás.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca.
18. Los J.C. busca desarrollar actitudes de empatía.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca.
19. Se desarrollan actitudes de aprecio durante los juegos compartidos.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca.
20. El desarrollo de la comunicación es una actitud positiva de los J.C.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
21. Los juegos compartidos promueven la unidad en los grupos de trabajo.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca
22. Los juegos compartidos son reconfortantes y promueven la organización.  
a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION**  
**INSTRUMENTO PARA MEDIR LA VARIABLE 2 : DESARROLLO DE**  
**HABILIDADES SOCIALES**

**Ficha Técnica**

**Para la variable: Habilidades sociales**

Nombre del instrumento: Tests para medir Habilidades sociales.

Autores: Pozo Municio (1996)

Estandarización: Lourdes y Leydi

Administración: Individual

Tiempo de aplicación: En promedio de 30 minutos

Significación: Evalúa el desarrollo de habilidades sociales

Tipificación: Realizado en 52 estudiantes del primer grado de primaria.

Dimensiones que evalúa: Habilidades básicas y habilidades avanzadas.

Relaciones. Mide el grado de desarrollo de las habilidades sociales.

**Valor de categoría:**

- **SIEMPRE** = 4
- **CASI SIEMPRE** = 3
- **A VECES** = 2
- **NUNCA** = 1

**DIMENSION: HABILIDADES BASICAS.**

1.- Escucha con atención las reglas de juego.

- a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

2.- Presenta una posición de escucha.

- a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

3.- Conversa con sus pares cuando se exponen las reglas de juego.

- a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

4.- Levanta la mano para formular preguntas.

- a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

5.-Formula preguntas relacionado al juego o tema.

- a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

## **DIMENSION: HABILIDADES AVANZADAS**

6.- Pide ayuda a sus pares usando la palabra por favor.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

7.- Pide ayuda al profesor usando la palabra por favor.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

8.- Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

9.- Interactúa con sus compañeros en el juego.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

10.- Expresa sentimientos de alegría y cólera respetando a sus pares.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

11.- Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

12.- Siguen las indicaciones del juego.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

13.- Respeta las reglas del juego.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

14.- Asume las responsabilidades del juego.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

15.- Practica hábitos de cortesía.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

16. Espera su turno.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

17.- Pide disculpas a su compañero.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca

18.- Acepta las disculpas de su compañero.

a) Siempre. b) Casi siempre. c) A veces. d) Nunca



**OPERACIONALIZACION DE LA VARIABLE: DESARROLLO DE  
HABILIDADES SOCIALES**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	CATEGORIA
Desarrollo de habilidades sociales	Habilidades sociales básicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha con atención</li> <li>- Presenta posición de escucha</li> <li>- Conversa con sus pares cuando se expone reglas de juego.</li> <li>- Levanta la mano para formular preguntas.</li> <li>- Formula preguntas relacionado al tema.</li> </ul>	<p>SIEMPRE</p> <p>CASI SIEMPRE</p>
	Habilidades sociales avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pide ayuda a sus pares usando la palabra por favor.</li> <li>- Pide ayuda al profesor usando la palabra por favor.</li> <li>- Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás.</li> <li>- Interactúa con sus compañeros.</li> <li>- Expresa sentimientos de alegría y cólera respetando a su compañero.</li> <li>- Participa activamente en los juego respetando normas de convivencia.</li> <li>- Sigue las indicaciones del juego.</li> <li>- Asume responsabilidades del juego.</li> </ul>	<p>A VECES</p> <p>NUNCA</p>

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES  
DE LOS NIÑOS DE 6 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. N° 1182 “EL BOSQUE” DE NIVEL  
PRIMARIA, 2015.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas – Lima, en el periodo escolar 2015. ?</p> <p><b>Problemas Específicos</b></p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos competitivos con el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque” ?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos compartidos con el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque”?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Establecer la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas – Lima, en el periodo escolar 2015.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <p>Determinar el nivel de relación que existe entre los juegos competitivos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque”.</p> <p>Determinar el nivel de relación existente entre los juegos compartidos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque”.</p>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL</b></p> <p>Existe un nivel significativo de relación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas – Lima, en el periodo escolar 2015.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b></p> <p>Los juegos competitivos se relacionan directamente con el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque”.</p> <p>Existe un nivel significativo de relación entre los juegos compartidos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 1182 “El Bosque”.</p>	<p><b>V.I.</b></p> <p>JUEGOS COOPERATIVOS</p> <p><b>V.D.</b></p> <p>HABILIDADES SOCIALES</p>	<p>JUEGOS COMPETITIVOS</p> <p>JUEGOS COMPARTIDOS</p> <p>INTERACCION</p> <p>INDIVIDUAL</p> <p>SOCIALIZACION</p>	<p>-Competencia</p> <p>-Individual</p> <p>-Participación limitada.</p> <p>-Desorden</p> <p>-Ganador</p> <p>-Desunión</p> <p>-Frustración</p> <p>-Conformismo</p> <p>-Cooperación</p> <p>-Grupal.</p> <p>-Organización</p> <p>-Todos ganan</p> <p>-Unión</p> <p>-Honesto</p> <p>-Solidaridad</p> <p>-Cooperatividad</p> <p>-Ayuda mutua</p> <p>-Honestidad</p> <p>-Creatividad</p> <p>-Responsabilidad</p> <p>-Honesto</p> <p>-Justo</p> <p>-Cooperativo</p> <p>-comunicativo</p> <p>-Permeable</p> <p>-Tolerante</p> <p>- Flexible</p>



**TESIS: LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 6 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. N° 1182 “EL BOSQUE DE NIVEL PRIMARIA, 2015.**

-----  
**Dr. Filmo E. Retuerto Bustamante**  
**ASESOR.**

**MIEMBROS DEL JURADO EVALUADOR**

-----  
**Mg. Lupita Rosales Huasupoma**  
**PRESIDENTE.**

-----  
**Dra. Lidia Alanya Sacca**  
**SECRETARIA.**

-----  
**Lilian Córdor Peraldo**  
**VOCAL**