



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA**

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA
EN LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS
ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA MI
PEQUEÑO MUNDO, HUÁNUCO - 2017.**

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

AUTOR:

Br. Carlos Magno Milla Rodriguez

ASESOR:

Mgtr. Wilfredo Flores Sutta

HUÁNUCO – PERÚ

2018

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA EN LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA MI PEQUEÑO MUNDO, HUÁNUCO - 2017.

HOJA DEL JURADO EVALUADOR

Dr. Lester Froilán Salinas Ordoñez

Presidente

Mgtr. Ana Maritza Bustamante Chávez

Secretaria

Dr. Pbro. Edgardo Florentino Espinoza Alvino

Miembro

AGRADECIMIENTO

A mi Alma Máter, la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote filial Huánuco por acogerme en su claustro.

A los docentes de la Escuela de Educación Primaria por sus sabias enseñanzas y de igual manera a nuestro asesor al Mgtr. Wilfredo Flores Sutta.

De igual forma, al personal directivo, docentes y estudiantes de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo; por haberme brindado las facilidades necesarias para la aplicación de esta investigación (juegos cooperativos).

DEDICATORIA

A mi familia en general, porque me han brindado su apoyo incondicional y por compartir conmigo bueno y malos momentos.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación estuvo dirigido a determinar el nivel de mejora de las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco. 2017. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 20 estudiantes del nivel primaria. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 24,86% de los estudiantes obtuvieron en las habilidades sociales. A partir de estos resultados se aplicó los juegos cooperativos a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un pos test, cuyos resultados demostraron que el 78,19 % de los estudiantes obtuvieron en las habilidades sociales, demostrando un crecimiento del 53,33 %. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos cooperativos es efectiva para la mejora de las habilidades sociales.

Palabras clave: Habilidades sociales, juegos cooperativos, alumnos.

ABSTRACT

The present research was aimed at determining the level of improvement of social skills in third grade students of the Private Educational Institution Mi Pequeño Mundo, Huánuco. 2017. The study was of quantitative type with a quasi-experimental research design with pre-test and post-test to a single group. We worked with a population sample of 20 students of the primary level. Student's t-test was used to test the research hypothesis. The results showed that 24.86% of the students scored in social skills. From these results cooperative games were applied through 15 learning sessions. Subsequently, a pos test was applied, whose results showed that 78.19% of the students obtained in social skills, demonstrating a growth of 53.33%. With the results obtained it is concluded accepting the research hypothesis that supports that the application of cooperative games is effective for the improvement of social skills.

Keywords: Social skills, cooperative games, students.

INDICE

	Pág.
TÍTULO DE LA TESIS	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1 Antecedentes	15
2.2 Marco conceptual.....	23
2.2.1 El juego.....	23
2.2.2 Clasificación de los juegos	25
2.2.3 Los juegos Cooperativos	28
2.2.4 Teoría del juego de Piaget	37
2.2.5 Aspectos teóricos sobre habilidades sociales	38
2.2.6 Componentes de las habilidades sociales	39
2.2.7 Elementos de las habilidades sociales	42
2.2.8 Dimensiones de las habilidades sociales	45
2.3 Hipótesis de la investigación	47
III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
3.1 Diseño de investigación	49
3.2 Población y muestra.....	49

3.2.1 Muestra	50
3.3 Técnicas e instrumentos	51
3.4 Plan de análisis.....	52
3.5 Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	53
3.6 Matriz de consistencia.....	54
3.7 Principios éticos	55
IV. RESULTADOS	
4.1 Resultados	56
V. CONCLUSIONES.....	64
RECOMENDACIONES.....	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67
ANEXOS	69

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Resultado de las habilidades sociales según la prueba de entrada y salida .	56
Tabla 2 Resultado de la comunicación según la prueba de entrada y salida	58
Tabla 3 Resultado de la autoestima según la prueba de entrada y salida.....	60
Tabla 4 Resultado de la asertividad según la prueba de entrada y salida	62

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N° 01 Resultado de las habilidades sociales según la prueba de entrada y salida.....	57
Gráfico N° 02 Resultado de la comunicación según la prueba de entrada y salida ..	59
Gráfico N° 03 Resultado de la autoestima según la prueba de entrada y salida	61
Gráfico N° 04 Resultado de la asertividad según la prueba de entrada y salida	63

I. INTRODUCCIÓN

En el siguiente trabajo de investigación denominado: Los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco - 2017, nos hemos propuesto fundamentalmente absolver en qué medida la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia mejora las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria, determinando principalmente de manera cuantitativa, en un nivel pre experimental la forma y el grado de mejoría, siendo también los juegos cooperativos que fortalecen estas habilidades sociales que se desean mejorar todos los estudiantes para un buen desenvolvimiento en la sociedad.

Es muy importante favorecer tanto el aspecto creativo, como el afectivo, motriz, actitudinal y social, con el propósito de favorecer el desarrollo íntegro del niño/a participante. La acción de jugar es por tanto un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación en el niño/a, tanto la verbal como la gestual o corporal. Así pues, mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades. Y no olvidemos que la comunicación es un elemento necesario e imprescindible para la convivencia con los y las demás. Aquel niño/a que ha construido un autoconcepto elevado dentro del ambiente familiar, tendrá muchas posibilidades de éxito en su relación con el entorno. Sin embargo, un desarrollo pobre del autoconcepto conllevaría una deficiencia en las relaciones sociales.

Para realizar este estudio se hizo una investigación pre experimental, haciendo uso del tipo de estudio cuantitativo. Este trabajo consta de V capítulos:

En el capítulo I se formula el problema de investigación, los objetivos, justificación.

El capítulo II se menciona algunos trabajos que se han realizado tratando de solucionar el mismo problema. Esboza el marco teórico elaborando los elementos teórico – conceptuales que enmarcan y guían el problema e hipótesis formulados.

En el capítulo III se diseña la Metodología de la Investigación describiendo las variables, identificando la población y analizando los instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo IV se realiza el tratamiento de los resultados, para poder determinar la efectividad de la aplicación de los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales de los estudiantes, y estos resultados se presentarán mediante gráficos y tablas de distribución de frecuencias.

En el capítulo V se presenta las conclusiones del trabajo de investigación.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se ha formulado el siguiente enunciado:

¿En qué medida la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia mejora las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo – Huánuco, 2017?

Para lo cual se formuló el objetivo general: Determinar el nivel de mejora de las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco - 2017.

Y como objetivos específicos:

Determinar el nivel de mejora de la comunicación en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo - Huánuco.

Determinar el nivel de mejora de la autoestima en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo - Huánuco.

Determinar el nivel de mejora de la asertividad en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo - Huánuco.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

MEJÍA (2006), en su investigación titulada: “EL JUEGO COOPERATIVO ESTRATEGIA PARA REDUCIR LA AGRESIÓN EN LOS ESTUDIANTES ESCOLARES”. Presentada en la Universidad de Antioquia de Colombia. Sus conclusiones fueron las siguientes:

Debido a las problemáticas constantes en las familias y la sociedad, es inevitable para los maestros de Educación Física verse enfrentado a continuas situaciones agresivas de estudiantes. Esta es una realidad que obliga a las instituciones y a los maestros a preocuparse y por ende a informarse acerca de cómo asumir una posición adecuada frente a la problemática, para ofrecer a los pequeños, actitudes diferentes de las que externamente le brindan y así hacer de las instituciones educativas centros de “refugio y de esperanza de vida” para los (HYPERLINK "mailto:niñ@s"), convertir las escuelas en lugares que sean ocupados con entusiasmo, amor e interés, que a su vez conlleven a procesos de enseñanza aprendizaje que colmen de alegría y complacencia a toda la comunidad Educativa.

Los juegos cooperativos son un medio efectivo para reducir los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas, si se respeta cada uno de sus componentes (cooperación, participación, aceptación y no competencia). La consecución de éste logro se convierte en un proceso de enseñanza aprendizaje que requiere de mucho tiempo y constancia. Para ésta población, el proceso debe partir con la aplicación de juegos cooperativos que generen

mucho movimiento, continuando con un proceso de mejoramiento de la autoconocimiento y autocontrol; posteriormente involucrar a los niños en un proceso de inclusión, de interacción y participación, donde todos puedan disfrutar plenamente de las actividades.

Precisa la necesidad de solucionar asuntos de dotación de implementos, de adecuación de espacios, de la organización grupal y de la construcción de normas, como medidas que ayuden a la ejecución de los juegos cooperativos como medios para reducir los niveles de agresión.

“El castigo de una conducta agresiva no se reduce con otras conductas del mismo tipo, por el contrario, ésta tiende a aumentar”. Los maestros continúan adoptando actitudes agresivas para tratar los comportamientos agresivos de los estudiantes, lo cual impide mejorar el ambiente escolar, desde éste aspecto.

Mientras los maestros continúen dependiendo fuertemente del poder y la autoridad, del premio y del castigo, para controlar los comportamientos dentro de su clase, los niños no serán ni responsables, ni independientes ni maduros, mucho menos con actitud cooperativa.

CASTRO Y OTROS (2014), en su investigación titulada: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO PROPUESTA DIDÁCTICA PARA FOMENTAR LA HONESTIDAD EN EL GRADO 301 DE BÁSICA PRIMARIA JORNADA TARDE DEL COLEGIO I.E.D. ROBERT F. KENNEDY”. Presentada en la Universidad Libre de Colombia. Sus conclusiones fueron las siguientes:

Es así que luego de realizar la observación y análisis en las relaciones interpersonales de los estudiantes se propone implementar los juegos cooperativos como medio de formación para mejorar los valores en el grado tercero del Colegio I.E.D Robert Kennedy, ubicado en el barrio Villa luz de la localidad de Engativá. Para ello se aplicarán Juegos cooperativos en el proceso de enseñanza aprendizaje que contribuirán en el proceso de formación de valores y fortaleciendo así el trabajo en equipo. Es decir se implementaran actividades que propicien una relación entre el ser humano y su entorno. La propuesta no parte de cero, se elabora a partir de documentos que ya existen es decir se trata de una reflexión sobre la práctica de revisar y actualizar decisiones que se tomaron en su momento.

La propuesta entonces plantea la creación estratégica de las guías de actividades en donde se pretenden cumplir objetivos claros, ajustando los escenarios de ejecución al contexto intelectual y social de los niños de tercer grado. De igual manera se busca usar el juego como instrumento para el aprendizaje en los estudiantes, teniendo en cuenta que este permite una formación física y mental en los niños y que debe ser acorde a la edad estos

ya que este parámetro será decisivo a la hora de escoger el tipo de juegos y actividades. Esto permitirá reducir la aparición de situaciones en las que los estudiantes presentan comportamientos agresivos o injustos aumentando la armonía del grupo y fortaleciendo el conocimiento en los conceptos de los valores.

VALENCIA (2010), en su investigación titulada: “EFICACIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DE LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD EN ESCOLARES INSTITUCIONALIZADOS POR ALTO RIESGO PSICOSOCIAL”. Presentada en la Universidad Tecnológica de Pereira de Colombia. Sus conclusiones fueron las siguientes:

La población estudiada que comprendía los niños/as entre 9 y 13 años de la institución Teresita Cárdenas de Candelo, de Cartago (Colombia) seleccionados por los profesionales en salud de la misma por presentar niveles altos de agresividad, presentaban altos niveles de agresividad directa y bajos de agresividad indirecta y prosocialidad.

No se encontraron diferencias significativas en los niveles de agresividad directa, agresividad indirecta ni prosocialidad, entre hombres y mujeres, en ninguna de las pruebas.

En el grupo experimental, la agresividad directa disminuyó 84%, la indirecta 16% y la prosocialidad aumentó 16 %, por la influencia de los juegos cooperativos.

En la posprueba, a diferencia de la preprueba, sí se encontraron diferencias significativas entre el grupo experimental y control; en el primero, la agresividad directa e indirecta habían disminuido y la prosocialidad había aumentado. Esto confirma lo encontrado en investigaciones anteriores: los juegos cooperativos disminuyen los niveles de agresividad directa y agresividad indirecta, y aumenta los niveles de prosocialidad.

Hubo un mejoramiento manifiesto de las actitudes y conductas de los niños participantes hacia la cooperación.

La investigación realizada valida los juegos realizados y aporta así una herramienta recreativa psicoterapéutica importante para los proyectos educativos de otras instituciones similares, y en las comunidades académicas en recreación.

GALARZA (2012), en la investigación titulada: "RELACIÓN ENTRE EL NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES Y EL CLIMA SOCIAL FAMILIAR DE LOS ADOLESCENTES DE LA I.E.N. FE Y ALEGRÍA 11, COMAS – 2012", presentado en la Universidad Nacional Mayor de San

Marcos que tuvo por objetivo determinar la relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes del centro educativo Fe y Alegría 11. Y pertenece al enfoque cuantitativo en su variante explicativa y diseño correlacional, llegaron a las siguientes conclusiones:

La mayoría de los estudiantes presentan un nivel de habilidades sociales con tendencia de medio a bajo lo que predispone a que dichos estudiantes adopten conductas violentas, no afronten adecuadamente sus problemas, a tener una baja autoestima, no tengan adecuadas relaciones interpersonales, a no ser asertivos, lo que dificultará el logro de sus objetivos o metas y con ello su actuar como entes de cambio en la sociedad.

En las dimensiones relaciones, desarrollo y estabilidad del clima social familiar de estudiantes del nivel secundario, los resultados en su mayoría fluctúan entre los rangos medianamente favorable y desfavorable, lo que significa que la mayoría de las familias no están compenetrados ni se apoyan entre sí, no tienen un grado de autosuficiencia y que no participan en actividades sociales recreativas además de no tener una clara organización en cuanto a la planificación de actividades, evidenciando que el adolescente no cuenta con un adecuado apoyo emocional.

CAMACHO (2012), en la investigación titulada: “EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑAS DE 5 AÑOS”, llegaron a las siguientes conclusiones: (1) El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus

habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. (2) Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. (3) La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados. (4) Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.

ORTECHO Y QUIJANO (2011), en su Tesis titulada: “PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL J.N. 207 “ALFREDO PINILLOS GOICOCHEA” DE LA CIUDAD DE TRUJILLO, EN EL AÑO 2011.” llegando a las siguientes conclusiones su trabajo de investigación: El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N.

Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática.

Las niñas en el pre test obtuvieron 20.4 puntos y en el post test 32 puntos, los niños en el pre test obtuvieron 13.8 puntos y en el post test 27.9 puntos. Lo cual determina que tanto en el pre test como en el post test, las niñas lograron un mejor desarrollo social.

LOPEZ (2008), en su investigación titulada: “EFECTOS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN LAS HABILIDADES SOCIALES, LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y LA VIOLENCIA ESCOLAR: UN ESTUDIO BIBLIOMÉTRICO DE 1997 A 2007”. Sus conclusiones fueron las siguientes:

En relación con el primer objetivo que nos planteábamos, averiguar “cuáles son las áreas temáticas sobre las que se ha publicado más dentro del tema de nuestra investigación”, podemos afirmar que han sido las áreas temáticas “aprendizaje cooperativo”, “habilidades sociales” y “violencia escolar” sobre lo que se ha publicado más.

El segundo objetivo de la investigación era determinar “el número de variables por documento”, es decir establecer la coincidencia de áreas temáticas en un solo documento dentro de una base documental. La mayor coincidencia está referida a 4 áreas temáticas, seguido de 3 y de 5 áreas temáticas, con un total de 91, 87 y 52 coincidencias en los documentos respectivamente.

2.2. Marco Conceptual

2.2.1. El Juego

La palabra juego proviene del latín iocus que significa divertirse; para los romanos significaba ligereza, frivolidad, pasatiempo, recreo, broma, alegría o diversión, y ludus, ludere, lusus que es el acto de jugar, recreo, competición; para los germanos spilan, significaba movimiento ligero y suave.

El juego tiene una gran relación con la Educación Física, pues a través de éste, los niños pueden manifestar sus movimientos y aprender una infinidad de cosas. Fomenta su creatividad, mejora los niveles de movimiento y desarrollo motriz e intelectual; además de que le permite conocer su cuerpo.

A continuación se mencionan algunas definiciones propias de las teorías del juego:

"El juego resulta un instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizaje significativo en sus alumnos". (AUSUBEL-Teoría cognitiva).

"El juego es un gasto de energía que el mismo posee en exceso". (SPENSER- Teoría Biológica).

"Los juegos evolucionan durante el curso de la infancia más o menos del mismo modo en que han evolucionado las actividades similares durante el curso de evolución de la humanidad". (STANLEY HALL- Teoría educativa) INCARBONE (2001: 21).

Estas tres teorías, en conjunto, permiten desarrollar los aspectos: biológico, cognitivo y motriz en el individuo. Nos sirven para complementar la investigación y poder analizar de manera general que:

El juego es una actividad espontánea, capaz de divertir y fomentar un aprendizaje significativo.

Es parte fundamental en la vida de todo individuo porque con el conocemos y aprendemos a través de las diversas formas en que se manifiesta el juego. Por medio del juego se libera energía.

La creatividad y espontaneidad, son aspectos que el niño adquiere a través del juego y no debemos limitar sus capacidades y habilidades; debemos contribuir a fortalecerlas.

El juego es también formador de valores y fomenta la sincronización.

Por último podemos definir al juego como una actividad capaz de proporcionar un aprendizaje y desarrollo motriz óptimos, que fomenta la creatividad, así como la espontaneidad en el individuo.

El juego es un elemento importante que se utiliza para que el niño de 7 a 9 años experimente sus movimientos básicos, adquiera habilidades y obtenga un aprendizaje significativo.

2.2.2. Clasificación de los juegos

En relación a las definiciones que existen acerca del juego, surgen las diversas clasificaciones, dependiendo de características que cada autor considera pertinentes.

Las clasificaciones del juego son muy variadas; de acuerdo con Eugenia Trigo Aza, pueden ser en base a diversos autores o en diversos criterios para su aplicación. Los juegos pueden ser modificaciones y se utilizan para una infinidad de logros que se desean alcanzar.

Según diversos autores, los juegos se clasifican en:

MOYLES: Físicos (motor grueso, motor fino y psicomotor).
Intelectuales (lingüístico, científico, simbólico, matemático). Social emocional (terapéutica, repetitivo, comprensivo).

De acuerdo a diversos criterios, Trigo Aza, los clasifican en:

SEGÚN EL TIPO DE HABILIDAD MOTORA COMPROMETIDA:
Caminar, correr, saltar, recepción, transporte, equilibrios, empuje-tracción combinaciones.

SEGÚN EL EFECTO A LOGRAR: sensoriales, motor, desarrollo gestuales, lingüístico, matemáticas, expresión plástica, expresión musical, científicos, interdisciplinarios.

Otra clasificación de juegos para el nivel primaria es la siguiente:

1. Juegos de cooperación (juegos en equipo).
2. Juegos de destreza y adaptación (su función es adquirir destrezas y habilidades en situaciones de juego).
3. Juegos de iniciación o habilidades deportivas

4. Juegos tradicionales y autóctonos.
5. Juegos de simulación (identificación de personajes).
6. Juegos en el campo (situaciones y medios nuevos, perceptivamente variados. RUIZ (2001: 66)

Observamos anteriormente las clasificaciones del juego, las cuales se realizan en relación a diversos criterios que algunos autores toman en consideración como: el lugar en el que se llevará a cabo el juego, la edad de las personas, el tipo de habilidades motrices, el tipo de material, el mejoramiento de capacidades motrices.

De las clasificaciones anteriores, se toman con mayor énfasis la de Moyles y según el tipo de habilidad comprometida, debido a que su propuesta va en relación al tema de ésta investigación; nos menciona que los juegos intelectuales incluyen el aspecto matemático. Posteriormente, también se considera la clasificación que va relacionada con la habilidad de destreza y adaptación.

Es muy importante conocer las diferentes clasificaciones que se mencionan, ya que cada autor hace su propuesta con base en las investigaciones y observaciones realizadas; además de que abordan una serie de criterios que nos hacen comprender de una mejor manera que el juego es una serie de pasos que nos dirigen hacia algo motivante, variado y divertido.

2.2.3. Los juegos cooperativos

El juego genera un desarrollo integral de la persona, ya que existe una relación paralela entre lo que el niño puede realizar a nivel lúdico, motor, intelectual y afectivo. Las situaciones del juego se amplían y regulan de acuerdo con las posibilidades del niño, con el fin de aumentar el atractivo del juego.

El juego aparece como una actividad óptima y necesaria para comenzar a aprender. Permite vivir completamente el aprendizaje a medida que da lugar a la participación y a la creatividad. Dentro del ámbito escolar, el juego brinda la oportunidad de saber y de hacer de acuerdo a la madurez e intereses propios del niño.

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes Garairgordobil (2002). De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores; son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre.

En este sentido, el canadiense Terry Orlick (1990) primero, y otros autores después (Brown, 1992; Omeñaca y Ruiz, 1999), consideran al juego cooperativo una actividad liberadora ya que:

Libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.

Libera de la eliminación. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión.

Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.

Libera la posibilidad de elegir. Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera.

Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

El norteamericano Steve Grineski (1989) estudió la relación entre los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en las escuelas, y llegó a la conclusión de que el juego cooperativo favorecía significativamente la aparición de conductas

prosociales en comparación con los juegos competitivos y las actividades individuales. En un estudio posterior, Grineski (1996) concluyó que un programa de actividad física basado en propuestas cooperativas se mostró eficaz para favorecer la socialización de alumnos de entre ocho y 12 años de edad con trastornos emocionales severos.

Para Sigrid Loos (1989), pedagoga alemana afincada en Italia, el juego cooperativo puede estimular el sentido de pertenencia a un grupo, ya que las personas que juegan juntas se sienten bien juntas.

Rosa María Guitart (1990) destaca el papel de los juegos no competitivos ya que:

- El niño participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- Aseguran la diversión al desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.
- Favorecen la participación de todos.
- Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de los participantes.
- Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
- El niño percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.

- Favorecen sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.

Los norteamericanos Matt Weinstein y Joel Goodman (1993) señalan, entre las ventajas demostradas de las prácticas cooperativas, que permiten a los participantes interactuar y practicar un diálogo de apoyo y apreciación mutua que sustituye al habitual diálogo de desprecio y comentarios negativos al que estamos acostumbrados. Posteriormente, esta habilidad de expresar sentimientos positivos se extiende a otros contextos de la vida y repercute en uno mismo y en quienes le rodean.

En España, Maite Garairgordobil (1995) desarrolló un estudio dirigido a determinar las ventajas de un programa de juegos cooperativos aplicado en la escuela. Lo llevó a cabo durante un curso escolar con 154 alumnos de 3º y 4º de educación primaria (ocho-10 años) divididos en cinco grupos: cuatro experimentales y uno de control. Los grupos experimentales recibían, una vez a la semana, una sesión de juegos cooperativos con una duración de entre 60 y 90 minutos, mientras que con el grupo de control no se desarrollaron estas sesiones. Entre las conclusiones de este estudio, Garairgordobil destaca la mejora de la cooperación grupal y de las conductas prosociales altruistas, el significativo descenso de las conductas agresivas, el incremento del autoconcepto global del alumnado, el

relevante incremento de los mensajes positivos hacia los compañeros y la práctica desaparición de los negativos y una mejora de la creatividad, por lo que apuesta por la integración de este tipo de actividades cooperativas en los proyectos educativos de las escuelas, al tiempo que plantea la necesidad de ir integrando las metodologías cooperativas en la práctica diaria.

Para el uruguayo Enrique Pérez Oliveras (1998), los juegos cooperativos pueden estimular el desarrollo de:

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas.
- La empatía o sensibilidad necesaria para reconocer cómo está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, sus posibilidades, su realidad, etcétera.
- La sensibilidad necesaria para aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afectos, preocupaciones.

Los españoles Raúl Omeñaca y Jesús Vicente Ruiz (1999) subrayan que el juego cooperativo:

- Permite explorar y facilita la búsqueda de soluciones creativas en un entorno libre de presiones.
- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.

- Destaca el proceso sobre el producto.
- Integra al error dentro del proceso.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y habilidades para la convivencia social.
- Permite valorar positivamente el éxito ajeno.
- Fomenta las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes.

El brasileño Fábio Otuzi Brotto (1999), basándose en las ideas de Terry Orlick, destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos:

Juegos competitivos

- Son divertidos sólo para algunos
- La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.
- Algunos son excluidos por falta de habilidad.
- Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.
- Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo “malo” le sucede a los otros.
- Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.

- Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores.
- Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.
- La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.

Juegos cooperativos

- Son divertidos para todos.
- Todos tienen un sentimiento de victoria.
- Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
- Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
- Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
- Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
- Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
- Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
- La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

La también brasileña Eliana Rossetti Fausto (2001) desarrolló un programa de educación física basado en propuestas de actividad motriz cooperativa. El programa se aplicó durante cuatro meses a alumnos de tercer grado de educación primaria, a razón de dos horas de clase a la semana. Entre las mejoras observadas por esta profesora destacamos la de la interrelación afectiva entre la maestra y sus alumnos, la aparición de conductas de cooperación y ayuda en los grupos a partir del segundo mes de actividad y el incremento de la comunicación grupal para resolver juntos los problemas que se les plantearon durante las actividades de clase. Experiencias similares realizadas con alumnos de entre siete y 10 años de edad en distintas escuelas brasileñas condujeron a los mismos resultados, Pardo y Chagas (2001).

Asimismo en Brasil, concretamente en la escuela pública de Cuibá, Sérgio Luiz Chaves dos Santos (2001) verificó mediante un cuestionario las preferencias de los alumnos, de quinto al octavo grados (11-14 años), por las actividades competitivas. Tras aplicar un programa basado en actividades cooperativas comprobó, mediante otro cuestionario, cómo las preferencias de su alumnado variaron significativamente en todos los niveles, dirigiéndose ahora hacia las actividades de tipo cooperativo. Aun cuando Chaves señala que hubo diferencias en el grado de asimilación de las actividades cooperativas, mucho mejor aceptadas al inicio en los grados quinto y sexto que en

los de séptimo y octavo, destaca en todos los niveles el cambio de actitud de los alumnos hacia sus compañeros, la valoración por parte del grupo de las prácticas cooperativas y, al mismo tiempo, el cuestionamiento de algunos hechos presentes en las actividades competitivas, y la mejora del clima de aula (Chaves, 2001).

La profesora chilena Carolina Valencia (2002) realizó un estudio orientado a determinar si un programa de actividad motriz basado en juegos cooperativos favorecía la integración de los alumnos asmáticos en las clases de educación física y si, al mismo tiempo, mejoraba su capacidad respiratoria. El estudio se aplicó a 35 niños, de edades comprendidas entre los seis y los nueve años, en Arica, ciudad situada en el norte de Chile. Los niños fueron divididos aleatoriamente en dos grupos, el experimental, al que le fue aplicado el programa de juegos cooperativos durante dos meses, a razón de dos veces por semana, y el de control, que siguió con el programa habitual. Entre las conclusiones de esta investigadora destaca que el juego cooperativo facilita la mejora de la integración escolar del alumnado asmático. Por el contrario, no observó diferencias significativas entre el grupo experimental y el de control respecto a la mejora de la capacidad respiratoria de estos niños, probablemente, apunta Valencia, porque sea necesario prolongar el programa durante, al menos, cuatro meses con un mínimo de tres sesiones semanales.

Después de este rápido recorrido por las opiniones e investigaciones de diversos autores, referentes básicos al estudiar las actividades físicas cooperativas, en general, y el juego cooperativo, en particular, podemos concluir que en este tipo de actividades la gente juega con, y no contra, los demás, para superar uno o varios desafíos colectivos que en ningún caso suponen superar a otras personas. Esta característica que las define, favorece en los participantes el desarrollo de habilidades sociales y de actitudes de empatía, cooperación, solidaridad y diálogo.

2.2.4. Teoría del juego de Piaget

Piaget inserta estudios sobre el juego en la globalidad de su teoría sobre el desarrollo infantil. Las diversas manifestaciones de la actividad lúdica son reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo individual. Estas estructuras se desarrollan dentro de un proceso de construcción en el que cada niño es parte activa. Dicho proceso actúa en dos fases:

Asimilación, que incorpora las nuevas experiencias al marco constituido por los esquemas ya existentes y que provoca una disonancia cognitiva entre lo ya conocido y el nuevo objeto de conocimiento.

Acomodación, que modifica los marcos de referencia actuales a partir de las nuevas experiencias.

Mientras que la asimilación proporciona estabilidad, la acomodación propia el cambio. Asimilación y acomodación actúan promoviendo el equilibrio en el conocimiento inteligente de la realidad. El juego aparece en los momentos en los que predomina la asimilación.

2.2.5. Aspectos teóricos sobre habilidades sociales

Definición

Según Caballo (1986) Es un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.

Según Monjas (1993) las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria.

Según Ballestas (2002) Son las destrezas necesarias para producir una conducta que satisfaga los objetivos de una determinada tarea.

Existen diversas definiciones sobre habilidades sociales, pero todas coinciden en mencionar: son las capacidades requeridas por el individuo para ejercer las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los demás de forma efectiva y mutuamente satisfactoria.

2.2.6. Componentes de las habilidades sociales

Dentro de las habilidades sociales, encontramos 2 componentes.

Los componentes no verbales

Hacen referencia al lenguaje corporal, a lo que no decimos, a cómo nos mostramos cuando interactuamos con el otro. Esto es, a la distancia interpersonal, contacto ocular, postura, orientación, gestos y movimientos que hacemos con brazos, piernas y cara cuando nos relacionamos con otros.

Los componentes no verbales son lo que se denominan habilidades corporales básicas, prioritarias e imprescindibles antes de trabajar cualquier habilidad social más compleja. Si la persona a la que pretendo entrenar en habilidades sociales no mira a los ojos cuando habla, o hace excesivas manifestaciones de afecto a sus compañeros cuando interactúa con ellos, es imposible que pueda trabajar

exitosamente con él habilidades como “Decir que no”, “Seguir instrucciones”, etc.

Los componentes no verbales en los que habitualmente presentan déficits algunas personas con retraso mental son el contacto ocular, la distancia interpersonal, el contacto físico, la expresión facial y la postura.

El contacto ocular, resulta prioritario en el establecimiento de una comunicación y relación eficaz. La mirada directa a los ojos de la otra persona le garantiza que se le está escuchando, que les estamos prestando atención, además es necesario en el desarrollo de un aprendizaje eficaz.

La distancia interpersonal, esto es la separación entre dos o más personas cuando están interactuando, posibilita o dificulta una comunicación cómoda. La invasión del espacio personal genera malestar y violencia en el interlocutor que luchará por restablecer una distancia apropiada dando pasos hacia atrás y acelerando el final de la comunicación.

El exceso de contacto físico, como las demostraciones excesivas de afecto a conocidos y extraños es otra de las conductas de las que con frecuencia se quejan los profesionales de atención directa que trabajan

con esta población. El contacto físico es necesario y útil en la comunicación cuando la relación que se establezca lo permita. Esto es cuando el conocimiento de la otra persona o la situación en la que se encuentre requiera de dicha manifestación; pero nuestra cultura es bastante parca en el despliegue de contacto físico en las relaciones sociales, la gente no está acostumbrada a éste y por tanto éste le resulta incómodo e invasivo.

La expresión facial, es la manifestación externa por excelencia de las emociones. Puede expresar tanto el estado emocional del remitente como indicar un entendimiento del que escucha de los sentimientos de quien los expresa. La expresión facial es clave en las relaciones sociales en donde lo que prima son los sentimientos y las emociones.

La postura del cuerpo, ayuda al interlocutor a identificar si le estás escuchando. Según se adopte una postura erguida o relajada la gente conocerá si se está o no interesado en lo que se le está contando, además facilita o dificulta el seguimiento de instrucciones y cualquier otro tipo de aprendizaje. Muy relacionado con la postura está la orientación del cuerpo.

La dirección en la que una persona orienta el torso o los pies es la que quisiera tomar en lugar de seguir donde está.

Otras conductas no verbales se relacionan con los gestos y movimientos de brazos y piernas, sin embargo estos aspectos han recibido menos atención en la población con discapacidad.

Los componentes verbales

Hacen referencia al volumen de la voz, el tono, el timbre, la fluidez, el tiempo de habla, la entonación, la claridad y la velocidad y el contenido del mensaje. Todos hemos tenido la experiencia de lo incómodo que resulta hablar con alguien que acapara todo el tiempo de conversación, o que habla muy deprisa o muy despacio, o que da mil rodeos para contar algo o que su timbre de voz es demasiado agudo. Además de lo que decimos es importante el modo en que lo decimos.

2.2.7. Elementos de las habilidades sociales

La comunicación

Es la capacidad de emitir mensajes claros y convincentes. Las personas dotadas de estas competencias: saben dar y recibir mensajes, captan las señales emocionales y sintonizan con su mensaje, abordan directamente las cuestiones difíciles; saben escuchar, buscan la comprensión mutua y no tienen problemas para compartir la información de la que disponen; alientan la comunicación sincera y permanecen atentos tanto a las buenas noticias como a las malas.

La capacidad de influencia

Es poseer habilidades de persuasión. Las personas dotadas de estas competencias: son muy convincentes, utilizan estrategias indirectas para alcanzar el consenso y el apoyo de los demás, y, recurren a argumentaciones muy precisas con el fin de convencer a los demás.

El liderazgo

Es la capacidad de inspirar y de dirigir a los individuos y a los grupos. Las personas dotadas de estas competencias: articulan y estimulan el entusiasmo por las perspectivas y objetivos compartidos, cuando resulta necesario saben tomar decisiones independientemente de su posición, son capaces de guiar el desempeño de los demás y liderizan con el ejemplo.

La canalización del cambio

Es la capacidad para iniciar o dirigir los cambios. Las personas dotadas de estas competencias: reconocen la necesidad de cambiar y de elimina fronteras, desafían lo establecido, promueven el cambio y consiguen involucrar a otros en ese cambio y modelan el cambio de los demás.

La resolución de conflictos

Es la capacidad de negociar y de resolver conflictos. Las personas dotadas de estas competencias: manejan a las personas difíciles y a las

situaciones tensas con diplomacia y tacto, reconocen los posibles conflictos, sacan a la luz los desacuerdos y fomentan la disminución de las tensiones y, buscan el modo de llegar a soluciones que satisfagan plenamente a todos los implicados.

La colaboración y cooperación

Es la capacidad para trabajar con los demás en forma cooperativa y colaborativa en función de alcanzar los objetivos compartidos. Las personas dotadas de estas competencias: equilibran la concentración en la tarea con la atención a las relaciones, colaboran y comparten planes, información y recursos.

Las habilidades de equipo

Es la capacidad de crear la sinergia grupal en la consecución de las metas colectivas. Las personas dotadas de esta competencia: alientan cualidades grupales como el respeto, la disponibilidad y la colaboración, despiertan la participación y el entusiasmo, consolidan la identificación grupal y, cuidan al grupo, su reputación y comparten los méritos.

2.2.8. Dimensiones de las habilidades sociales

Autoestima

Definición

Es una actitud hacia uno mismo y es el resultado de la historia personal. Resulta de un conjunto de vivencias, acciones, comportamientos que se van dando y experimentando a través de la existencia. Es el sentimiento que se expresa siempre con hechos.

Es el proceso mediante el cual la persona, confronta sus acciones, sus sentimientos, sus capacidades, limitaciones y atributos en comparación a su criterio y valores personales que ha interiorizado. La autoestima sustenta y motiva la personalidad. Es el resultado de hábitos, capacidades y aptitudes adquiridas en todas las vivencias de la vida; es la forma de pensar, sentir y actuar, la cual conlleva la valoración de lo que en nosotros hay de positivo y de negativo, implica así mismo un sentimiento de lo favorable o desfavorable, de lo agradable o desagradable que veamos en nosotros. Es sentirse a gusto o disgusto consigo mismo. Es la admiración ante la propia valía.

La comunicación

Definición

Es el acto mediante el cual un individuo establece con otro u otros un contacto que le permite transmitir una determinada información.

La realización de un acto comunicativo puede responder a diversas finalidades:

Transmisión de información.

Intento de influir en los otros.

Manifestación de los propios estados o pensamientos.

Realización de actos.

La asertividad

Definición

La palabra "asertividad" se deriva del latín asserere, assertum que significa afirmar. Así pues, asertividad significa afirmación de la propia personalidad, confianza en sí mismo, autoestima, aplomo, fe gozosa en el triunfo de la justicia y la verdad, vitalidad pujante, comunicación segura y eficiente.

Es la capacidad de autoafirmar los propios derechos y respetar los derechos de los demás, sin dejarse manipular y sin manipular a los demás.

La persona asertiva expresa sus opiniones y sentimientos, toma sus propias decisiones y asume sus responsabilidades y las consecuencias de sus conductas.

2.2.3. Hipótesis de la investigación

2.2.3.1. Hipótesis General (Ha)

La aplicación de la estrategia de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo - Huánuco.

2.2.3.2. Hipótesis Nula (Ho)

La aplicación de la estrategia de juegos cooperativos no mejora significativamente las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo - Huánuco.

2.2.3.3. Hipótesis Específicas

La aplicación de la estrategia de juegos cooperativos mejora significativamente la comunicación en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco.

La aplicación de la estrategia de juegos cooperativos mejora significativamente la autoestima en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco.

La aplicación de la estrategia de juegos cooperativos mejora significativamente la asertividad en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco.

VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Aplicación de la estrategia de juegos cooperativos

DIMENSIONES:

- ♣ Planificación.
- ♣ Ejecución.
- ♣ Evaluación.

VARIABLE DEPENDIENTE

Habilidades Sociales

DIMENSIONES:

- ♣ Comunicación
- ♣ Autoestima
- ♣ Asertividad

VARIABLE INTERVINIENTE

Edad.

Nivel socioeconómico.

III. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a Esteban (2000): “Cómo elaborar proyectos de investigación en educación”, utilizamos el diseño pre experimental de tipo de diseño con grupo experimental equivalente pre y post test.

$$\text{GE} = \text{O}_1 \quad \text{X} \quad \text{O}_2$$

Dónde:

GE = Representa al grupo experimental seleccionado a criterio de los investigadores.

O₁ = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación de los juegos cooperativos

O₂ = Post test al grupo experimental.

3.2 EL UNIVERSO Y LA MUESTRA

En la presente investigación la población está constituida por los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo - Huánuco, que en su totalidad conforman 20 alumnos.

MUESTRA

De acuerdo a Hernández (2010) en su texto “Metodología de la Investigación Científica” la muestra corresponde al muestreo no aleatorio (no probabilístico) o intencionado tomando para ello el criterio de dificultades en las habilidades sociales.

Por ello la muestra equivale a 20 alumnos del tercer grado de educación primaria.

CUADRO N° 01

DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. MI PEQUEÑO MUNDO - HUÁNUCO, 2017.

GRADO	ALUMNOS					
	SEXO		TOTAL L	EIDADES		TOTAL L
	F	M		8	9	
TERCER GRADO DE PRIMARIA	11	9	20	15	5	20
TOTAL	11	9	20	15	5	20

FUENTE : Nómina de Matrícula 2017 del Nivel Primaria de la I.E.P Mi Pequeño Mundo Huánuco.

ELABORACIÓN : El investigador.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

En la presente proyecto “Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales” utilizaremos el método experimental lo cual nos ha permitirá observar, manipular y controlar una o más variables independientes y observar la variable dependiente si ésta sufre alteraciones producto de los tratamientos.

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

- ▲ **La técnica del fichaje.-** El cual nos permitirá recolectar datos sobre nuestro trabajo investigatorio, los mismos que se consolidaron, profundizaron y analizaron de dichas fuentes sea bibliográficas (libros) y hemerográficas (revistas y periódicos). Para luego, ordenar y clasificar adecuadamente las teorías. Además estas fichas serán diversas tales como: textuales o transcripción, fichas de ubicación y de resumen.
- ▲ **Observación directa.-** Esta técnica nos ha permitido recoger y realizar las observaciones a los sujetos de nuestra muestra. También como participante en todo el proceso de aprendizaje para determinar sus logros y dificultades que presentaron los niños al momento de aplicar estrategia.
- ▲ **Encuesta.-** Esta técnica nos ha permitirá hacer el acopio de diversos indicadores sobre el desarrollo de las dimensiones.

3.4 PLAN DE ANÁLISIS

Se aplicará el método estadístico, como procesamiento de análisis de datos recogidos de la muestra de estudio y lo presentaremos a través de tablas de frecuencia sinople; así como de medidas de tendencia central: media, varianza, desviación estándar y covarianza para distribuciones bidimensionales y para la prueba de hipótesis se utilizará la prueba de T de student.

3.5 DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VI Juegos Cooperativos	Un juego cooperativo es aquel en el que las personas que participan no compiten, si no que buscan un objetivo común y se gana o pierde como grupo. Los juegos cooperativos promueven la participación y actitudes de empatía, coordinación, comunicación y solidaridad.	El proyecto de investigación se ha producido en base al esquema de investigación cuantitativa y en los procedimientos técnicos científicos.	Planificación Ejecución Evaluación	Diseña el programa para la aplicación de los juegos cooperativos a los alumnos del tercer grado de primaria. Aplica los juegos cooperativos a los alumnos del tercer grado de primaria. Evalúa los resultados de la aplicación de los juegos cooperativos.	
VD Habilidades Sociales	Las Habilidades Sociales son un arte de relacionarse con las personas y el mundo que le rodea. Son conductas adecuadas para conseguir un objetivo ante situaciones sociales específicas. Nos sirven para desempeñarnos adecuadamente ante los demás. Son formas de comunicarnos tanto verbal como no verbalmente con el otro.	Se aplicara el diseño experimental y los instrumentos para la recolección de datos y finalmente la sistematización	Comunicación Autoestima Asertividad	Pide a ayuda a sus compañeros usando la palabra por favor. Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás. Mira directamente a los ojos. Tono y modulación de la voz adecuada. Expresa sus sentimientos y emociones con libertad Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia.	Escala de litkert

3.6 MATRIZ DE CONSISTENCIA

LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA EN LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA MI PEQUEÑO MUNDO, HUÁNUCO - 2017.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGIA
<p>PROBLEMA ¿En qué medida la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia mejora las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco - 2017?</p> <p>PROBLEMA ESPECÍFICOS ¿En qué medida la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia mejora la comunicación en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco?</p> <p>¿En qué medida la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia mejora la autoestima en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco?</p> <p>¿En qué medida la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia mejora la asertividad en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco?</p>	<p>a) OBJETIVO GENERAL Determinar el nivel de mejora de las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco - 2017.</p> <p>b) OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar el nivel de mejora de la comunicación en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco.</p> <p>Determinar el nivel de mejora de la autoestima en alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco.</p> <p>Determinar el nivel de mejora de la asertividad en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL (Hi) La aplicación de la estrategia de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco.</p> <p>HIPÓTESIS NULA (H₀) La aplicación de la estrategia de juegos cooperativos no mejora significativamente las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS La aplicación de la estrategia de juegos cooperativos mejora significativamente la comunicación en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco.</p> <p>La aplicación de la estrategia de juegos cooperativos mejora significativamente la autoestima en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco.</p> <p>La aplicación de la estrategia de juegos cooperativos mejora significativamente la asertividad en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Aplicación de juegos cooperativos</p> <p>Planificación.</p> <p>Ejecución.</p> <p>Evaluación.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Habilidades Sociales</p> <p>Comunicación</p> <p>Autoestima</p> <p>Asertividad</p> <p>VARIABLE INTERVINIENTE Edad. Nivel socioeconómico.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Diseña el programa para la aplicación de los juegos cooperativos a los alumnos del tercer grado de primaria.</p> <p>Aplica los juegos cooperativos a los alumnos del tercer grado de primaria.</p> <p>Evalúa los resultados de la aplicación de los juegos cooperativos.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Pide a ayuda a sus compañeros usando la palabra por favor.</p> <p>Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás.</p> <p>Mira directamente a los ojos.</p> <p>Tono y modulación de la voz adecuada.</p> <p>Expresa sus sentimientos y emociones con libertad</p> <p>Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia</p>	<p>- Métodos y Técnicas: Técnicas Fichaje Encuestas</p> <p>- Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>- Nivel de investigación: Experimental</p> <p>- Diseño: Pre experimental</p> <p style="text-align: center;">GE O₁ X O₂</p> <p>POBLACIÓN La población está constituida por alumnos del tercer grado del nivel primaria de la I. E. P. Mi pequeño Mundo, que en su totalidad conforman 20 alumnos.</p> <p>MUESTRA La población está constituida por alumnos del tercer grado del nivel primaria de la I. E. P. Mi pequeño Mundo, que en su totalidad conforman 20 alumnos</p>

3.7. PRINCIPIOS ÉTICOS

Respeto por las personas

Se basa en reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, es decir, su autonomía. A partir de su autonomía protegen su dignidad y su libertad. El respeto por las personas que participan en la investigación (mejor “participantes” que “sujetos”, puesto esta segunda denominación supone un desequilibrio) se expresa a través del proceso de consentimiento informado, que se detalla más adelante.

Justicia

El principio de justicia prohíbe exponer a riesgos a un grupo para beneficiar a otro, pues hay que distribuir de forma equitativa riesgos y beneficios. Así, por ejemplo, cuando la investigación se sufraga con fondos públicos, los beneficios de conocimiento o tecnológicos que se deriven deben estar a disposición de toda la población y no sólo de los grupos privilegiados que puedan permitirse costear el acceso a esos beneficios.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

En el análisis e interpretación de los datos se usó la Estadística Descriptiva e Inferencial.

TABLA N° 01

RESULTADOS DE LAS HABILIDADES SOCIALES SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

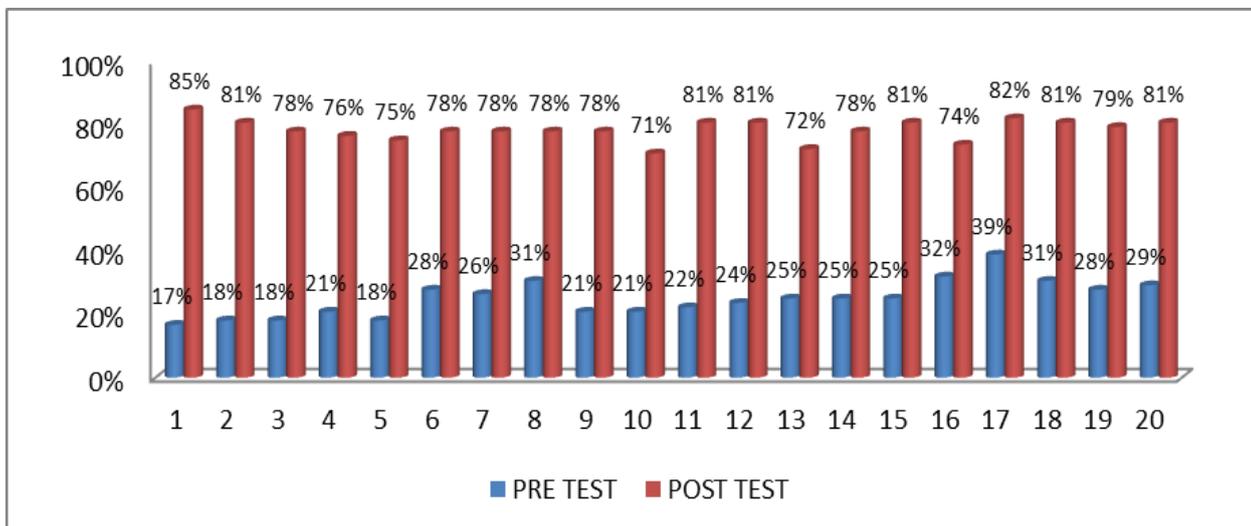
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	12	16,67%	61	84,72%	49	68,06%
2	13	18,06%	58	80,56%	45	62,50%
3	13	18,06%	56	77,78%	43	59,72%
4	15	20,83%	55	76,39%	40	55,56%
5	13	18,06%	54	75,00%	41	56,94%
6	20	27,78%	56	77,78%	36	50,00%
7	19	26,39%	56	77,78%	37	51,39%
8	22	30,56%	56	77,78%	34	47,22%
9	15	20,83%	56	77,78%	41	56,94%
10	15	20,83%	51	70,83%	36	50,00%
11	16	22,22%	58	80,56%	42	58,33%
12	17	23,61%	58	80,56%	41	56,94%
13	18	25,00%	52	72,22%	34	47,22%
14	18	25,00%	56	77,78%	38	52,78%
15	18	25,00%	58	80,56%	40	55,56%
16	23	31,94%	53	73,61%	30	41,67%
17	28	38,89%	59	81,94%	31	43,06%
18	22	30,56%	58	80,56%	36	50,00%
19	20	27,78%	57	79,17%	37	51,39%
20	21	29,17%	58	80,56%	37	51,39%
PROMEDIO	17,9	24,86%	56,3	78,19%	38,4	53,33%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 01

RESULTADOS DE LAS HABILIDADES SOCIALES SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 01 se observa que:

1. Las habilidades sociales en los alumnos antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 24,86 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 78,19%.
2. Las habilidades sociales en los alumnos se desarrolló en un promedio de 53,33 %.

TABLA N° 02

RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN COMUNICACIÓN SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

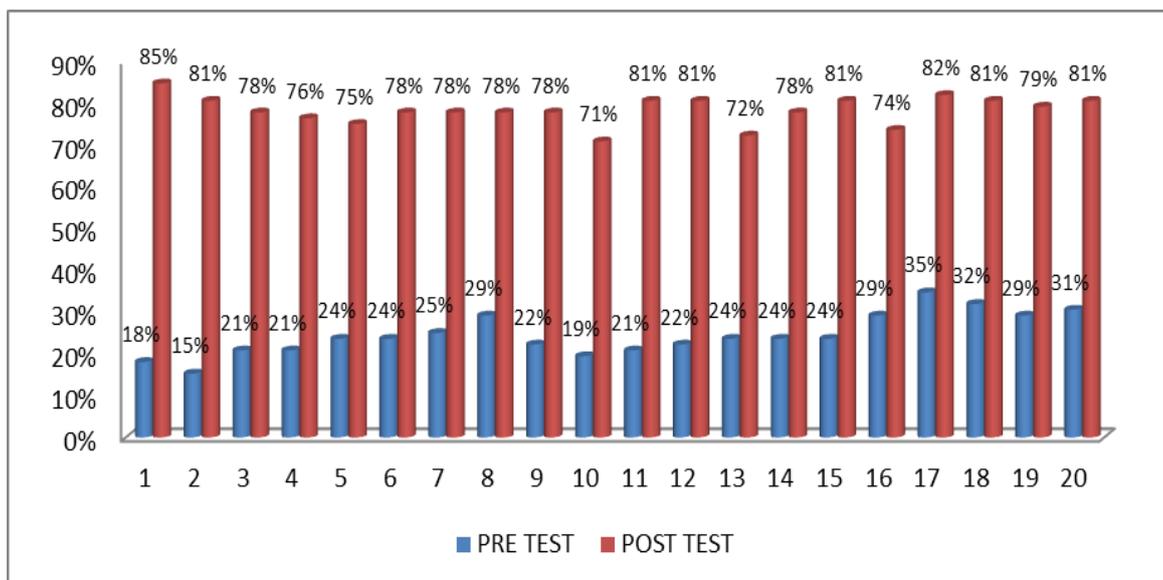
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	13	18,06%	61	84,72%	48	66,67%
2	11	15,28%	58	80,56%	47	65,28%
3	15	20,83%	56	77,78%	41	56,94%
4	15	20,83%	55	76,39%	40	55,56%
5	17	23,61%	54	75,00%	37	51,39%
6	17	23,61%	56	77,78%	39	54,17%
7	18	25,00%	56	77,78%	38	52,78%
8	21	29,17%	56	77,78%	35	48,61%
9	16	22,22%	56	77,78%	40	55,56%
10	14	19,44%	51	70,83%	37	51,39%
11	15	20,83%	58	80,56%	43	59,72%
12	16	22,22%	58	80,56%	42	58,33%
13	17	23,61%	52	72,22%	35	48,61%
14	17	23,61%	56	77,78%	39	54,17%
15	17	23,61%	58	80,56%	41	56,94%
16	21	29,17%	53	73,61%	32	44,44%
17	25	34,72%	59	81,94%	34	47,22%
18	23	31,94%	58	80,56%	35	48,61%
19	21	29,17%	57	79,17%	36	50,00%
20	22	30,56%	58	80,56%	36	50,00%
PROMEDIO	17,55	24,38%	56,3	78,19%	38,75	53,82%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 02

RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN COMUNICACIÓN SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Tabla N° 02

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 02 se observa que:

1. En la dimensión comunicación de los alumnos antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 24,38 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 78,19%.
2. En la dimensión comunicación de los alumnos se desarrolló en un promedio de 53,82 %.

TABLA N° 03

RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN AUTOESTIMA SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

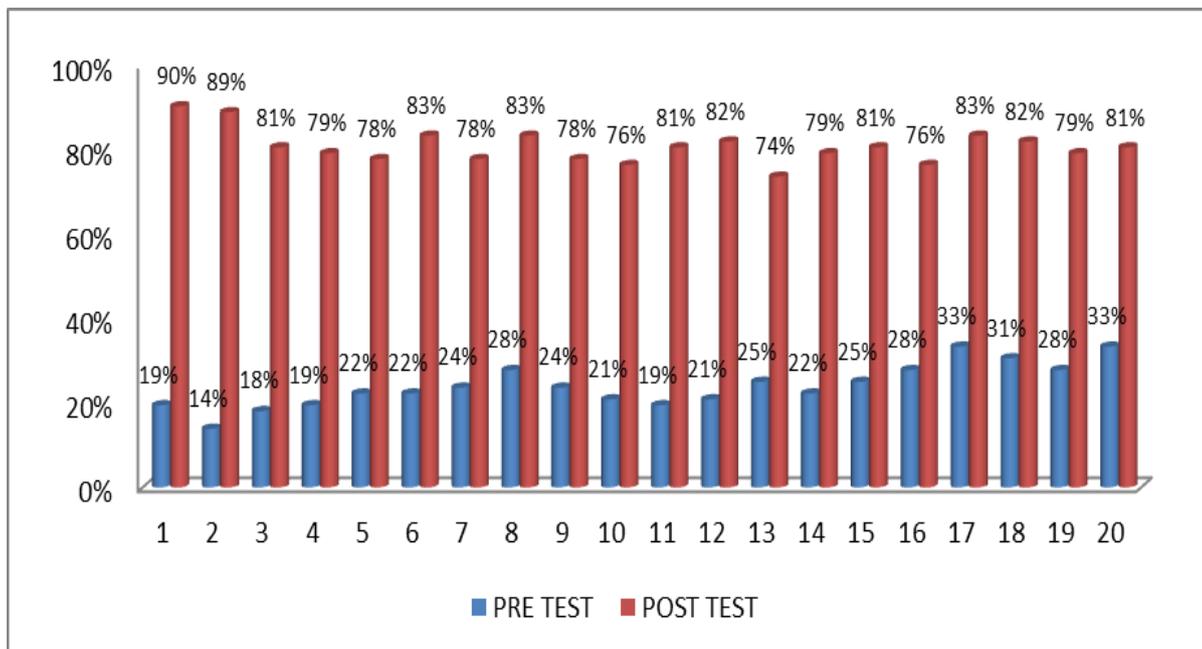
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	14	19,44%	65	90,28%	51	70,83%
2	10	13,89%	64	88,89%	54	75,00%
3	13	18,06%	58	80,56%	45	62,50%
4	14	19,44%	57	79,17%	43	59,72%
5	16	22,22%	56	77,78%	40	55,56%
6	16	22,22%	60	83,33%	44	61,11%
7	17	23,61%	56	77,78%	39	54,17%
8	20	27,78%	60	83,33%	40	55,56%
9	17	23,61%	56	77,78%	39	54,17%
10	15	20,83%	55	76,39%	40	55,56%
11	14	19,44%	58	80,56%	44	61,11%
12	15	20,83%	59	81,94%	44	61,11%
13	18	25,00%	53	73,61%	35	48,61%
14	16	22,22%	57	79,17%	41	56,94%
15	18	25,00%	58	80,56%	40	55,56%
16	20	27,78%	55	76,39%	35	48,61%
17	24	33,33%	60	83,33%	36	50,00%
18	22	30,56%	59	81,94%	37	51,39%
19	20	27,78%	57	79,17%	37	51,39%
20	24	33,33%	58	80,56%	34	47,22%
PROMEDIO	17,15	23,82%	58,05	80,63%	40,9	56,81%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 03

RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN AUTOESTIMA SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 03 se observa que:

1. En la dimensión autoestima de los alumnos antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 23,82 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 80,63%.
2. En la dimensión autoestima de los alumnos se desarrolló en un promedio de 56,81 %.

TABLA N° 04**RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN ASERTIVIDAD SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA**

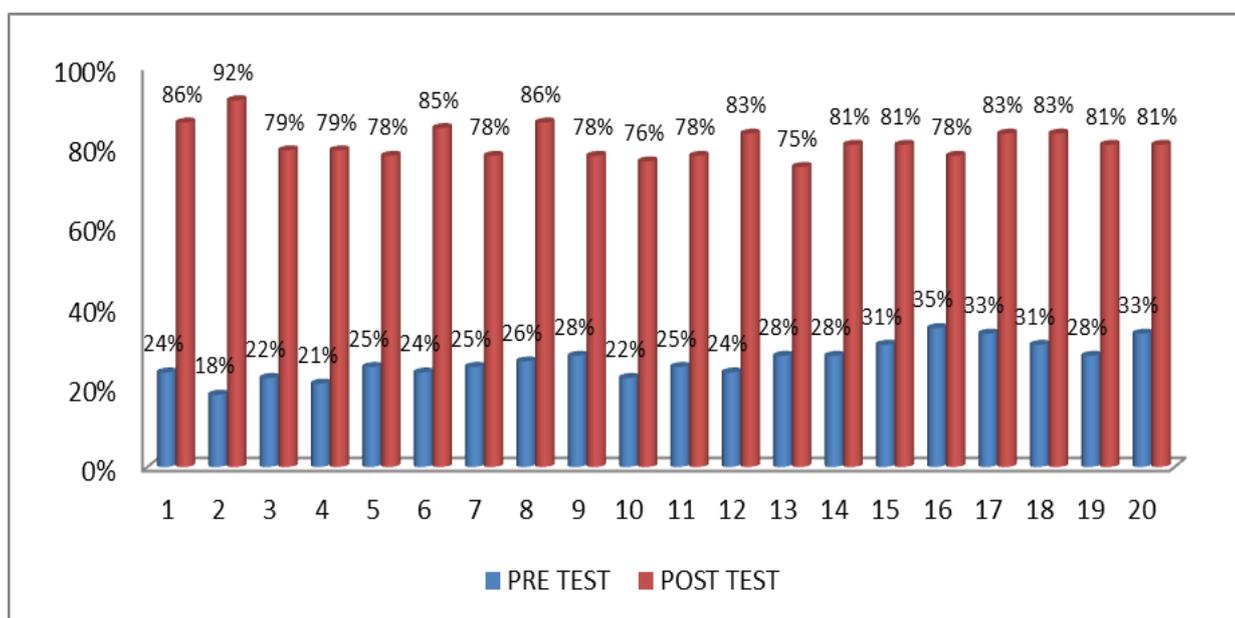
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	17	23,61%	62	86,11%	45	62,50%
2	13	18,06%	66	91,67%	53	73,61%
3	16	22,22%	57	79,17%	41	56,94%
4	15	20,83%	57	79,17%	42	58,33%
5	18	25,00%	56	77,78%	38	52,78%
6	17	23,61%	61	84,72%	44	61,11%
7	18	25,00%	56	77,78%	38	52,78%
8	19	26,39%	62	86,11%	43	59,72%
9	20	27,78%	56	77,78%	36	50,00%
10	16	22,22%	55	76,39%	39	54,17%
11	18	25,00%	56	77,78%	38	52,78%
12	17	23,61%	60	83,33%	43	59,72%
13	20	27,78%	54	75,00%	34	47,22%
14	20	27,78%	58	80,56%	38	52,78%
15	22	30,56%	58	80,56%	36	50,00%
16	25	34,72%	56	77,78%	31	43,06%
17	24	33,33%	60	83,33%	36	50,00%
18	22	30,56%	60	83,33%	38	52,78%
19	20	27,78%	58	80,56%	38	52,78%
20	24	33,33%	58	80,56%	34	47,22%
PROMEDIO	19,05	26,46%	58,3	80,97%	39,25	54,51%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN ASERTIVIDAD SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Tabla N° 04

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 04 se observa que:

1. En la dimensión asertividad de los alumnos antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 26,46 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 80,97%.
2. En la dimensión asertividad de los alumnos se desarrolló en un promedio de 54,51 %.

V. CONCLUSIONES

1. El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento de las habilidades sociales de 53,33 %, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar los juegos cooperativos, las habilidades sociales de los alumnos, en promedio, era limitada con una media de 24,86% y después de aplicar los juegos cooperativos las habilidades sociales de los alumnos de la muestra alcanzó una excelente habilidades sociales con una media de 78,19 %.

2. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos cooperativos desarrolló la dimensión comunicación creciendo en 53,78 %, tal como indica la tabla N° 02 y gráfico N° 02. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos cooperativos la dimensión comunicación de las habilidades sociales, en promedio, era limitada con una media de 24,38% y después de aplicar los juegos cooperativos la dimensión comunicación de las habilidades sociales de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 78,19 %.

3. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos cooperativos desarrolló la dimensión autoestima creciendo en 56,81%, tal como indica la tabla N° 03 y gráfico N° 03. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos cooperativos la dimensión autoestima de los alumnos, en promedio era limitada con una media de 23,82% y después de aplicar los juegos cooperativos la dimensión autoestima de las habilidades sociales de los alumnos de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 80,63%.

4. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos cooperativos desarrolló el nivel crítico creciendo en 54,51%, tal como indica la tabla N° 04 y gráfico N° 04. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos cooperativos la dimensión asertividad de los alumnos, en promedio era limitada con una media de 26,46% y después de aplicar los juegos cooperativos la dimensión asertividad de las habilidades sociales de los alumnos de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 80,97%.

RECOMENDACIONES

1. A los profesionales que tiene a cargo la enseñanza de los estudiantes del nivel primario con problemas de las habilidades sociales recomendamos la aplicación de los juegos cooperativos ya que se demostró su efectividad en las habilidades sociales y que además ayudará a fortalecer la personalidad de los alumnos.
1. Utilizar la aplicación de juegos cooperativos porque causa gran motivación en los alumnos, ya que desarrolla las habilidades sociales de una manera contextualizada y que es coherente a su entorno social.
2. Sugerimos el uso de esta estrategia de los juegos cooperativos en los alumnos en su mejora de sus habilidades sociales, además es importante porque parte de las iniciativas de los alumnos, su desarrollo se da en forma activa propiciando los aprendizajes significativos y el aprendizaje cooperativo en todo momento..
3. Se recomienda a los docentes la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las dimensiones de comunicación, autoestima y asertividad en los alumnos del nivel primario de la educación básica regular, además de fortalecer su personalidad en tu entorno social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

CABALLO, V. (2007) “ *Manual de Habilidades Sociales*” Ed. Siglo XXI.
Mexico

CAMPO y otros (2007) “*Fichero de Juegos de Expresión y cooperación*” Ed.
Inde. Ed. Biblioteca Nueva. Madrid, España.

ELKONIN, D.B. (1980) “ *Psicología del juego*” Ed. Pablo del Rio. Madrid.

ESTEBAN, E. (2000). *Cómo elaborar proyectos de investigación en educación.*
Huancayo – Perú.

FERLAND Francine (2005) *¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años.*
Ed. Narcea. Madrid, España.

GARAIGORDOBIL,M. (1990). “*Juego y desarrollo infantil*”. Madrid: Seco
Olea.

GARAIGORDOBIL,M. (1992). “*Juego cooperativo y socialización en el aula*”.

HERNANDEZ Y OTROS. (2010) *Metodología de la investigación.*
Interamericana Editores S.A. México.

PEREZ ARENAS, Maclovia Jimena, (2008) *“Habilidades Sociales en adolescentes institucionalizadas para el afrontamiento a su entorno inmediato”*, España.

Página Web

<http://dulcensef.blogspot.com/2009/04/los-juegos-cooperativos.html> (visitado: 12 de setiembre 2017)

<file:///C:/Users/pc1/Downloads/18921-66669-1-PB.pdf> (visitado: 22 de setiembre 2017)

http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1 (visitado: 18 setiembre 2017)

http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/988/1/galarza_pc.pdf (visitado: 11 de setiembre 2017)

ANEXOS

ANEXO N° 01



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Marcar con un aspa (x) debajo de cada número, según corresponde.

Nota:

Siempre = 4

Casi Siempre = 3

Rara vez = 2

Nunca = 1

Indicadores	1	2	3	4
1. Respeta el espacio de sus compañeros en la realización de diversas actividades.				
2. Demuestra disposición en la realización de actividades corporales grupales.				
3. Aprecia y cuida su cuerpo y el de sus compañeros.				
4. Disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales.				
5. Respeta a sus compañeros (no pelea).				
6. Se preocupa por los demás.				
7. Muestra interés por conocer nuevos amigos.				
8. Conversa con las personas no muy conocidas.				
9. Expresa ideas en el desarrollo de los juegos.				

10. Demuestra confianza en cuando juega con sus compañeros.				
11. Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos.				
12. Acepta normas en los juegos.				
13. Muestra iniciativa para hacer amigos.				
14. Sonríe al saludar a sus compañeros.				
15. Se muestra amable al trabajar en grupo				
16. Anima a su compañero diciendo ¡muy bien!				
17. Ofrece su ayuda ante una dificultad en clase.				
18. Comparte sus útiles con sus amigos cuando les hace falta				
19. Comparte sus útiles con sus amigos cuando les hace falta				
20. Escucha con atención la opinión de sus amigos.				

ANEXO N° 02

JUEGOS COOPERATIVOS

El objetivo de estos juegos fue que los alumnos mejoren sus habilidades sociales con base en el trabajo cooperativo de los juegos propuestos, integrando así a su comportamiento habilidades de convivencia que los llevaran a tener mejores relaciones interpersonales. El eje fundamental de estos juegos era que fueran cooperativos, es decir, que implicaran el trabajo grupal para lograr un objetivo común, de forma que todos ganaban o todos perdían y así se estimulaba el deseo de ayudarse mutuamente y no de competir. Para lograr lo anterior, no era importante el orden de los mismos; por lo tanto, se organizaron según las necesidades logísticas y de materiales. Sí fue esencial orientar permanente las actividades y retroalimentaciones al objetivo señalado, independientemente del tipo de juego cooperativo empleado. Para asegurar esto, siempre se llevó un registro de las evoluciones del grupo (diarios de campo), para ir evaluando los logros sesión a sesión.

Red de la amistad

Objetivo: Coordinación y estimular la memoria.

Descripción: El grupo debe estar ubicado en círculo, todos deben decir su nombre fuerte y claro para que todos los demás compañeros lo puedan escuchar, después que todos hayan dicho el nombre, con una pelota de tenis, la cual la debe tener uno de los integrantes del grupo, la debe lanzar a uno de sus compañeros diciendo el nombre al cual se la lanzo, este debe hacer lo mismo pero a un compañero diferente y así sucesivamente hasta terminar todos, cuando terminen deben devolver la pelota haciendo el mismo recorrido hasta llegar al final, si la pelota se llega a caer deben empezar de nuevo, cuando terminen esta primera ronda con éxito se hará una segunda ronda de la misma forma pero con dos pelotas. Tiempo: 30 minutos.

Recursos: Dos pelotas de tenis.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo

El vuelo de la vida

Objetivos: mejorar la percepción, las capacidades coordinativas de espacio tiempo y el trabajo en equipo.

Descripción: previo a la actividad se realiza la zona del tiro al blanco, que se diseña con un lazo amarrado a dos árboles o algo similar, donde se ubican ula-ulas tanto en la parte superior como en la parte inferior. Luego el grupo a una distancia de 8 metros deben tirar unos frisbis (cada uno tiene tres oportunidades) y deben realizar un total de puntos establecidos por el facilitador. Luego se realiza con un solo pie y por ultimo con los ojos vendados.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 1 lazo, 5 ula-ulas y 3 frisbis.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

La bolsa del encuentro

Objetivo: coordinación y trabajo en equipo.

Descripción: Cada participante dispone de una bolsita llena de agua que coloca sobre su cabeza y debe mantener en equilibrio; todos se desplazan sobre una área determinada, si la bolsita se cae, queda "congelado", otro niño entonces, debe recoger la bolsa ayudando a su amigo a "descongelarse" y seguir jugando; por supuesto, cuando se agacha para levantar una bolsa, trata de que no se caiga la suya, de lo contrario, también queda "congelado". Luego se realiza el mismo recorrido pero con un solo pie y por ultimo todos en hilera cogidos de la cintura y con los ojos tapados, deben hacer el mismo recorrido con la supervisión de un líder establecido por el grupo, aquí tendrán 3 posibilidades de error donde el líder es el que les pondrá las bolsas cuando se caigan; cuando suceda esta situación todo el grupo debe volver a empezar.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: bolsas y agua.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Estructura cooperativa

Objetivos: agrupación de equipos en la edificación de una estructura.

Descripción: se divide el grupo en 4 equipos de trabajo.

- Entrégueles las hojas de papel y el adhesivo.
- Busque un lugar plano para poder trabajar con tranquilidad separados unos de otros. El EQUIPO deberá construir la edificación más alta. “EQUIPO” deberá ser interpretado por cada grupo como “todos” o cada grupo “individual”.
- El “EQUIPO” sólo podrá utilizar los materiales que se les facilitó. • Tienen entre 15 y 20 minutos para lograr la meta.
- Los grupos podrán compartir los materiales y construir una sola estructura, pero permítales a ellos el llegar a esta conclusión.
- Con una gran fanfarria, juzgue la altura de las estructuras al terminar el tiempo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 40 hojas de papel, 1 rollo de cinta adhesiva.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Globo arriba

Objetivo: lograr que todo el grupo toque el globo, donde necesitan de la ayuda de todo el grupo para lograr el objetivo.

Descripción: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: un globo.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Orden de las sillas

Objetivo: estimular la comunicación para que el grupo pueda realizar las órdenes entre todos.

Descripción: Se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla. El profesor dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio del profesor sin que nadie pueda pisar en el suelo. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Variantes: 1. Si una persona cae al suelo debe proseguir el juego empezando en una silla determinada, por ejemplo, la tercera de la derecha. 2. Cada vez que una persona toca el suelo, se retira una silla, antes de que dicha persona se reintegre al mismo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: sillas.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Laberinto cooperativo

Objetivo: estimular el sentido de la escucha y la confianza por las demás personas.

Descripción: previo a la actividad hacemos un laberinto o un camino con los materiales que serán señalados en recursos, no tiene que ser tan alto lo que si debe tener es obstáculos y giros a ambos lados. Teniendo el laberinto ubicamos el grupo con los ojos vendados y uno de los participantes debe guiarlos hasta el final del laberinto sin dejar que se golpeen. Cuando lleguen al final se cambia el guía y se hará este mismo procedimiento tres veces.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: palos de escoba, fibra, tapa ojos.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Ayuda a tu equipo saltando

Objetivo: perseverancia, trabajo en equipo – crear estrategias. Descripción: dos integrantes del equipo deben empezar a batir el lazo y todos los integrantes del grupo incluido los dos que están batiendo deben pasar por el lazo sin que nunca este deje de girar y siempre debe haber una persona que este saltando en el lazo; cada vez que se equivoquen deben empezar de nuevo.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: un lazo.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Campo sagrado

Objetivo: perseverancia, liderazgo y superar las frustraciones.

Descripciones: previo a la actividad realizamos un cuadrado, con dos frentes, uno bajo y otro alto. Después todos los del equipo deben estar fuera del cuadrado tomados de las manos; se les explica que al momento de entrar al cuadrado nadie puede hablar, tampoco pueden soltarse de las manos durante la actividad. La misión es que ingresen por la parte alta del cuadrado y que salgan por la parte baja sin tocar las cuerdas. Si hablan o se sueltan de las manos deberán empezar de nuevo con la actividad; finaliza cuando todos hayan entrado y salido del cuadrado.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos: cuerda, 4 palos de escoba.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

3 pies, 6 pies, 9 pies del compañerismo

Objetivo: Mostrar cómo una acción individual puede afectar a cualquiera del grupo. Esta actividad estimula las grandes conversaciones y te revela cómo los retos presentados en éste juego suceden cada día.

Descripción: En ésta actividad, tu grupo, de forma secreta, elegirá a varias personas para que se mantengan en una distancia de 3, 6 ó 9 pies de los demás todo el tiempo. Observa lo que sucede cuando todos en el grupo intentan mantener sus distancias al mismo tiempo. Cuando alguien se mueve, cada uno del grupo debe ajustarse a la nueva distancia.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

El cuadrado perfecto

Objetivo: lograr que el grupo este en constante movimiento, donde los miembros del equipo estén cambiando de posición muy frecuentemente y tengan que colaborar mutuamente para lograr los objetivos grupales.

Descripción: Los participantes deberán formar cuatro líneas iguales para formar un cuadrado perfecto alrededor de ti.

- Los participantes deberán trabajar para mantener el cuadrado perfecto a tú alrededor sin importar las veces que te muevas ni hacia donde lo hagas.
- Cada línea del cuadrado es un equipo que hará una competencia con las demás en ser la primera en posicionarse cada vez que te muevas.
- Las líneas deberán siempre estar en el mismo orden, posición y proximidad a ti que cuando empezaron. La línea frente a ti, deberá ser siempre la misma y así sucesivamente con todas las demás.
- Cada línea deberá señalar el que está en su posición correcta al levantar las manos y gritas “LISTO”.
- Aumentar la diversión moviéndose alrededor de todo el lugar y en posiciones bien divertidas, dando vueltas y tratando de confundir al grupo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Trabajando en equipo se mueven las canicas

Objetivos: lograr la participación de todos los miembros del grupo, para lograr pasar unas canicas por unos tubos hechos por ellos mismos; obteniendo un alto grado de tolerancia para lograr el objetivo.

Descripción: Entréguele a cada miembro del grupo una hoja de papel. Pídales que enrollen el papel como un tubo largo y lo suficientemente ancho para dejar pasar las canicas a través de él. Asegure el tubo con cinta adhesiva o los clips.

Comience la actividad con los primeros participantes de pie. Los miembros del grupo deberán usar los tubos para controlar la velocidad de las canicas y lleguen suavemente al piso. Una vez que la primera canica ha ingresado al tubo, ningún miembro del grupo podrá tocarla con otra cosa que no sea el tubo de papel que preparó, nadie puede tocar el tubo del otro. Los tubos tampoco podrán tocarse unos a otros al mismo tiempo.

Si alguna de estas reglas es violada, la canica se considerará contaminada y la actividad comenzará de nuevo.

Explíquelo a su grupo que las canicas deberán llegar suavemente al piso, si al llegar aterrizan a una distancia superior a 10 centímetros, la actividad será fallida y se comenzará de nuevo. Esto crea un reto mayor y demanda una técnica más precisa para la solución del problema. En otras palabras, las canicas deberán pasar poco a poco por los tubos.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 1 hoja de papel tamaño oficio para cada uno de los participantes, Cinta adhesiva y/o clips, 5 canicas de diferentes tamaños (también pueden ser pelotitas de goma).

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Rescate cooperativo a la montaña

Objetivos: trabajar la fuerza física y el trabajo en equipo de los participantes. Para tener éxito, los participantes deberán aprender a moverse juntos a través de los obstáculos con los tobillo amarrados unos con los del otro.

Descripción: Deberá crear un “puente” con los 4 aros o cuerdas. Colóquelos en posiciones con separaciones de unos 50 cms de distancia unos de otros. Haga que cada uno de los participantes se coloque “hombro a hombro” con sus compañeros y se aten los pie unos con otros de forma que sólo el primer y último de los participantes tendrán un pie sin atar. - Una vez atados, pídale a los participantes que

cruzan a través del “puente” sin salirse de los círculos o perder las ataduras. El grupo tiene 15 minutos para lograr la meta. Se le restará un minuto al grupo por cada paso fuera del círculo que den y 30 segundos por el desplazamiento de los aros de su lugar. Igualmente si los miembros del grupo se desconectan de sus ataduras. - Si alguien se desconecta de su atadura de los tobillos, vuelva a darle cinta adhesiva y átelos de nuevo para continuar el juego. Se recomienda usar bandas de goma (ligas) porque no se rompen tan fácilmente. - Pare el tiempo cuando la última persona piso el 4° círculo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 4 aros de gimnasia o cuerdas, Bandas elásticas.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Sillas musicales cooperativas

Objetivo: lograr la cooperación del grupo para que puedan quedar el mayor número de personas en la menor cantidad de sillas.

Descripción: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos buscan una silla en la que subirse. El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla. ¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

Variantes: Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: sillas y música.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Figura cooperativa

Objetivo: estimular la comunicación para que el grupo pueda realizar las órdenes entre todos.

Descripción: Los jugadores colocan su silla en cualquier punto del espacio y se sitúan, de pie, encima de ella. El maestro dirá: "Figura, figura...¡Círculo!", por ejemplo. Desde ese momento el objetivo del grupo es formar un círculo con las sillas sin que nadie toque el suelo. Si alguien cae al suelo queda congelado hasta que otra persona no congelada intercambie su silla con él. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: sillas.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

El escuadrón de la amistad

Objetivo: estimular la creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación.

Descripción: Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4) y tiene que hacer que vuele y atravesase una distancia para llegar a un objetivo.

Cada grupo va hacer una nave voladora.

Esta nave tiene que recorrer una distancia de 5 metros.

Y debe atravesar un aro de 50 cm. De diámetro.

Tienen tres intentos para lograr su cometido.

Tiempo: 30 minutos

Recursos: hojas de papel bond y un aro.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

El más gordo del amor

Objetivo: Trabajo en equipo, cooperación.

Descripción: Se debe escoger un compañero del grupo al que se le debe poner el mayor número de prendas que tengan en ese momento sus compañeros en un

tiempo determinado. Luego se realiza de igual forma pero deberán disminuir el tiempo y superar el número de prendas adquirido anteriormente, pero en esta parte de la actividad pueden obtener prendas de otras personas fuera del grupo, por último se vestirán dos integrantes del grupo los cuales conformaran una sola persona.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: Ninguno.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

El amarre de la amistad

Objetivo: Trabajo en equipo, cooperación, atención, liderazgo. Descripción: Todos los integrantes del grupo deberán realizar una tira con las prendas de vestir que tengan en ese momento, la idea es que utilicen los zapatos, los cordones, sus camisetas, medias, etc. Al realizar esta tira el facilitador contara cuanto tiempo se gastaron ejecutando esta prueba, para que la realicen dos veces más tratando de disminuir el tiempo gastado en las anteriores, y así poder mejorar y corregir las dificultades o problemas que tuvieron realizando dicha actividad.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: La ropa de los mismos participantes.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Sincronizar nuestra amistad

Objetivo: coordinación, perseverancia, crear estrategias.

Descripción: dividimos el grupo a la mitad y formamos dos círculos, uno debe abarcar al otro, los integrantes de cada circulo deben estar cogidos de las manos; los del circulo de adentro deben estar abrazados o cubriendo el cuello de los compañeros de afuera; se les da una clave con números para que giren, ya sea a la izquierda o a la derecha, por ejemplo: 6 a la derecha, debe el grupo soltar al compañero que tenían abrazado en ese momento para girar a la derecha e ir contando de compañero en compañero abrazados hasta llegar al número 6; la misión es darle 6 claves en total interponiendo a la derecha y a la izquierda. Deben recordar

que cuando un círculo gira a la derecha el otro gira a la izquierda y viceversa. Luego el círculo de afuera pasa a dentro y el de adentro pasa a fuera y se vuelve a realizar el ejercicio con diferentes claves.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Tan ligero como un globo

Objetivo: trabajo en grupo, coordinación y perseverancia.

Descripción: El grupo debe estar tomado de las manos y hacer un círculo, luego se lanza una bomba dentro del círculo y ellos debe moverse de tal forma que no dejen caer la bomba al suelo. No se puede soltar de las manos, la bomba se puede tocar con cualquier parte del cuerpo. Cuando logren sostener la bomba se introduce otra al círculo, hasta que al fin queden con tres bombas dentro del círculo.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: bombas.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Sigue la historia

Objetivo: Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo. -Desarrollar la creatividad.

Descripción: El primer miembro del grupo dispone de un minuto de tiempo para contar su historia. A continuación el siguiente componente seguirá contando la historia desde el punto en el que el anterior compañero la dejó. Así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo cuenten su parte de la historia.

Tiempo: 20 minutos

Recursos: ninguno.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Formar palabras cooperativas

Objetivo: Conseguir que el grupo se desinhiba y desarrollen el espíritu de colaboración.

Descripción: Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras acostados en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

Tiempo: 30 minutos

Recursos: ninguno.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Radioactividad del trabajo en equipo

Objetivo: crear estrategias, trabajo en equipo y perseverancia.

Descripción: demarcar en el suelo una distancia prudente; puede ser de 1,30 metros. Se les explica al grupo que todos son trabajadores de una fábrica en la cual se ha producido un problema y que toda esta contiene radioactividad, y la única forma de Salir de allí es atravesarse un lago que la rodea, el cual ya también está contaminado de radioactividad, (la simulación de el lago es la que ya tenemos demarcada en el suelo). La única forma de poder salvarse son 5 tapetes (las hojas de papel) anti radiación que se les entrego al grupo, con las cuales se podrán salvar, pero estos tapetes solo se puede tocar una sola vez por una persona y con un solo pie, porque de inmediato quedan inservibles. La tarea del grupo es crear la estrategia o forma de atravesar este lago con solo estos 5 tapetes.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: 4 hojas de papel tamaño carta.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

El collage de la cooperación

Objetivo: creatividad, estimulación de la motricidad fina y trabajo en equipo.

Descripción: el primer paso es coger 4 pliegues de papel periódico y unirlos con

cinta, después se pegan en la pared, debajo de este papel deben de haber lápices, colores, pinturas y crayolas. El grupo debe estar a 10 metros de distancia del papel y en completo silencio. Cuando el investigador de la orden sale una persona del grupo y en 20 segundos debe realizar un dibujo que se le ocurra en ese momento, luego se dirige dónde están los compañeros y cuando llegue sale otra persona que debe continuar con el dibujo y el cuenta con el mismo tiempo para seguir con la obra; así se realizara hasta que todos los integrantes del grupo hallan pasado. Luego se repite el mismo procedimiento pero la figura que realicen debe ser más bonita y con un sentido en común.

Tiempo: 20 minutos.

Recursos: 8 pliegues de papel periódico, pinturas, lápices, crayolas y colores.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

El amarre de la tolerancia

Objetivo: Trabajo en equipo, perseverancia, liderazgo, crear estrategias.

Descripción: Se toman 10 cuerdas y se realiza un nudo que las una e incluya a todas por la mitad para que así queden separadas por el nudo, posteriormente los integrantes del grupo se amarraran cada cuerda en su muñeca y trataran de desamarrar el nudo que se encuentra uniendo todas estas, sin soltarse de las muñecas.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: 5 cuerdas de 1.30 cm de largo de diferente color cada una.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

La manguera de la diversión

Objetivo: trabajo en equipo y perseverancia.

Descripción: el facilitador con una manguera expulsa agua hacia el aire simulando la lluvia; mientras tanto los integrantes del grupo que deben tener un vaso desechable en sus manos deben recopilar agua que cae del aire e introducirla en un balde; esta parte de la actividad culmina cuando llenen el totalmente el balde con

agua. Luego se realizara con la mano no dominante y por ultimo con los ojos tapados.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: una manguera, un balde y vasos desechables.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

A la lata - a la tero

Objetivo: coordinación óculo manual y trabajo en equipo.

Descripción: ubicamos al grupo en círculo y les enseñamos el siguiente estribillo “(primera parte) a la lata a la tero a la hija del chocolatero (segunda parte) al pin al pon a la hija del conde simón” con este estribillo vamos a realizar los siguientes movimientos: estando sentados utilizando la mano dominante y cada participante con el lapicero. Lápiz o marcador en sus manos van a cantar la primera parte del estribillo y cada vez que digamos una parte de este, pasan a la derecha el objeto que tienen al frente y lo dejamos donde nuestro compañero. Cuando vamos a cantar la segunda parte realizamos lo mismo pero a la izquierda. Ejemplo: “ a la lata” pasan el objeto a la derecha, “a la tero” pasan el objeto a la derecha, “a la hija del chocolatero” pasan a la derecha con el mismo objeto devolvemos a la izquierda y volvemos a la derecha y allí lo soltamos, “al pin” a la izquierda pasan el objeto, “al pon” ala izquierda pasan el objeto, “a la hija del conde simón” pasan a la izquierda con el mismo objeto devolvemos a la derecha y volvemos a la izquierda y lo soltamos. De esta misma forma lo realizamos varias veces, pero más rápido o solo a la derecha o solo a la izquierda, también con movimientos con los pies, las manos o saltos.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: marcadores, lapiceros y lápices.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

El campanario

Objetivo: trabajo en equipo y coordinación.

Descripción: se divide el grupo en dos, se forman dos círculos, uno de tras del otro parados frente a frente. Luego se les enseña el siguiente estribillo “y doy palmada 3 y con los pies también, doy la vuelta al campanario una vez, saludo por allí saludo por allá y doy la vuelta al campanario otra vez”. El grupo debe hacer lo que dice la canción y cuando nos dice que saludemos, primero es a la derecha de cada uno y después a la izquierda; dar la vuelta al campanario es con el compañero del frente cogidos de gancho (dan una vuelta y vuelve al puesto); y doy la vuelta al campanario otra vez, se realiza el mismo movimiento pero con el compañero de la derecha del círculo de afuera o el compañero de la izquierda del grupo de adentro y ese será el nuevo compañero. Cada vez se debe realizar más rápido y sin equivocasen.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

La telaraña de la cooperación

Objetivo: Trabajo en equipo y perseverancia.

Descripción: se debe encontrar un lugar donde hallan dos palos, postes o arboles cerca, luego con la cuerda se hace un cuadrado de palo a palo, después una cruz y por último una equis para quedar con 8 orificios, por los cuales deberán pasar los participantes. Tienen que pasar todos los participantes con la ayuda de sus compañeros utilizando todos los orificios, si llegan a tocar alguna de la cuerda tendrán que empezar de nuevo.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: fibra (cuerda).

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Pelotas en cadena del amor

Objetivo: trabajo en equipo y coordinación.

Descripción: se realizan 2 hileras de sillas con diferencia de $\frac{1}{2}$ metro de una hilera a la otra, luego se divide el grupo en dos, un grupo se hace en una hilera y el otro grupo en la otra, pero se deben sentar de tal forma que queden mirándose los de un grupo con el otro. Ellos deben estirar los pies donde queden tocando la suela del zapato con la suela del zapado del compañero del frente; el investigador le asigna a los primeros de las hileras una pelota plástica que deben pasar de pareja en pareja con los pies hasta llegar a la última pareja del grupo sin dejar caer la pelota. Cuando realicen esta actividad el grupo completo, retiran las sillas y realizan un círculo sentados, allí de nuevo estiran los pies y el investigador le asigna una pelota a una persona que integre el círculo y dicha pelota debe rodar por todos los pies de los compañeros que realizan la actividad, la tarea termina cuando la pelota de la vuelta completa sin caer ni una vez al suelo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 1 pelota plástica y 1 una silla por participante.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Ayudando, ayudando vamos lográndolo

Objetivo: trabajo en equipo y coordinación.

Descripción: en la parte de arriba de un lapicero se le amarra 20 segmentos de piola de 3 metros cada uno. Cada integrante del grupo coge un segmento de piola y debe unir fuerzas con sus compañeros para introducir el lapicero a un envase de gaseosa solo moviendo la piola que le fue asignada; luego a una fracción de piola se amarra un lapicero en un extremo y el otro extremo se amarra en la cintura de un niño, donde el lapicero debe quedar en la espalda y este sin mirar debe introducir el lapicero en el envase de gaseosa, el grupo debe dar las indicaciones necesarias para que se cumpla el objetivo.

Tiempo: 20 minutos.

Recursos: piola, un lapicero y un envase de gaseosa.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

El puente humano de la amistad

Objetivo: trabajo en grupo, crear estrategias y perseverancia.

Descripción: se le explica al grupo que deberán crear una estrategia para que entre todos ubicados en hileras puedan pasar del primero al último sin tocar el suelo. Si al estar ejecutando la prueba tocan el suelo, pierden y deberán empezar de nuevo. Cuando logren pasar todos sin tocar el suelo termina la prueba.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

La montaña del trabajo grupal

Objetivo: perseverancia y trabajo en equipo.

Descripción: se sitúa el grupo en fila a los cuales se amarraran de las manos y se llevaran a una loma inclinada la cual deberán subir; Cuando lo hayan logrado se amaran pero de los pies y se realiza el mismo procedimiento; por último se realiza la misma función pero amarrados de pies y manos.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: fracciones de cuerda.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Chiquiri-Chiquiri

Objetivo: Coordinación, trabajo en equipo, perseverancia.

Descripción: Todo el grupo debe estar en círculo y se deben aprender el siguiente estribillo "chiquiri chiquiri, yafofo yafofo yafofo", todos deben estar cantando esto durante toda la actividad, una de las personas del círculo al iniciar la canción realiza un movimiento en lo que dura el estribillo, cuando se termine el estribillo la persona que está a su derecha debe continuar con el movimiento que estaba haciendo su compañero anteriormente, mientras tanto el que inicio los movimientos debe realizar un movimiento diferente al que estaba realizando, y así deben ejecutarlo hasta llegar al último del círculo sin equivocarse, cada que se equivoquen empiezan

desde el inicio y pueden comenzar desde un lugar diferente al que iniciaron en ese momento, la idea es que al llegar al último participante todos estén realizando un movimiento diferente.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: Ninguno.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

Trabajando vamos pasando

Objetivo: Cooperación, perseverancia, trabajo en equipo, crear estrategias.

Descripción: Todos los integrantes del grupo deben estar dentro de la piscina, formados en hilera a lo ancho de esta; cuando el facilitador de la orden el participante que se encuentre de primero deberá salir por debajo de las piernas de sus compañeros hasta que llegue al final de la hilera y se ubicara al final de esta, de inmediato el compañero que se encontraba de primero deberá salir a realizar la misma función del compañero anterior, y así lo deberán realizar hasta que lleguen al otro extremo de la piscina; si un compañero sale antes de tiempo todo el grupo debe empezar de nuevo.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: Ninguno.

Espacio: Patio de la Institución Educativa Mi Pequeño Mundo.

ANEXO N° 03
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Foto N° 01: Los alumnos participando en los juegos cooperativos.



Foto N° 02: Los alumnos participando en los juegos cooperativos.



Foto N° 03: El investigador orientando a los alumnos en los juegos cooperativos.



Foto N° 04: El investigador orientando a los alumnos en los juegos cooperativos.



Foto N° 05: Los alumnos participando en los juegos cooperativos.



Foto N° 05: Los alumnos participando en los juegos cooperativos.