

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN FÍSICA**



**JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES
SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
APRENDIZAJES PERTINENTES Y DE CALIDAD**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

TESISTAS

MANCHAY CALVAY, Dixon

MANCHAY CALVAY, Elibrando

TERRONES CARRASCO, Segundo

ASESOR

Mg. ALVARADO ECHEVARRIA, Fidel

HUÁNUCO-PERÚ

2023

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación le dedico
a mis padres quienes me inspiran a seguir
superándome en todo aspecto académico

DIXON

Gracias a Dios, por haberme dado la vida y
acompañado a lo largo de mi carrera, por ser mi
luz en mi camino y por darme sabiduría, fortaleza
para alcanzar mis objetivos.

ELIBRANDO

Agradezco a Dios por darme la salud y vida
por haberme acompañado y guiado, de lograr
culminar el objetivo trazado
Agradecer al profesor de tesis por su
constante apoyo y su incansable labor de
educador.

SEGUNDO

AGRADECIMIENTO

A nuestra casa superior de estudios Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, por ser la institución donde nos hemos formado y recibido las competencias necesarias para ser profesionales al servicio de la niñez y la juventud.

A nuestros maestros de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL por sus sabias enseñanzas y formarnos profesionalmente.

Al asesor de nuestro trabajo de investigación, por su apoyo desinteresado en la presente investigación.

Al director y personal docente de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca Piura, por el apoyo que nos brindado en todo momento.

A los estudiantes de segundo grado de educación secundaria, quienes fueron el motivo de nuestra investigación.

Los autores

RESUMEN

La investigación titulada Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca – Piura 2022, tuvo como propósito determinar en qué medida la aplicación de un programa de juegos cooperativos influyen en el aprendizaje de habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de secundaria. El tipo de investigación que se asumió es aplicado con un diseño pre experimental con un solo grupo de trabajo. La muestra fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico intencionado. Se utilizó como instrumento el cuestionario de evaluación de habilidades sociales, validado por el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado-Hideyo Noguchi en 2005. Ejecutada la investigación mediante el análisis de resultados estadísticos se demostró que el programa de juegos cooperativos influye favorablemente porque mejoró las habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con un valor calculado de t , que es mayor al valor crítico en las cuatro dimensiones y que correspondía a una sola probabilidad.

Palabras clave: Habilidades sociales, juegos cooperativos, asertividad, comunicación, autoestima, toma de decisiones.

ABSTRACT

The research entitled Cooperative games to improve social skills in students of the second grade of secondary education of the educational institution 15489 Minas de Trigal, Huarmaca - Piura 2022, had the purpose of determining to what extent the application of a cooperative game program influences the learning of social skills in second grade secondary school students. The type of research that was assumed is applied with a pre-experimental design with a single working group. The sample was selected through intentional non-probabilistic sampling. The social skills evaluation questionnaire, validated by the National Institute of Mental Health Honorio Delgado-Hideyo Noguchi in 2005, was used as an instrument. The research was carried out through the analysis of statistical results, and it was shown that the cooperative games program had a favorable influence because it improved the social skills in the students of the second grade of secondary school of the Educational Institution 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura, due to the fact that the hypothesis was favorably contrasted with a calculated value of t , which is greater than the critical value in the four dimensions and that corresponded to a single probability.

Keywords: Social skills, cooperative games, assertiveness, communication, self- esteem, decision making.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1. Fundamentación del problema de investigación	13
1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos.....	14
1.2.1. Problema General.....	14
1.2.2. Problemas Específicos	15
1.3. Formulación del objetivos generales y específicos	15
1.3.1. Objetivo General.....	15
1.3.2. Objetivos Específicos.....	15
1.4. Justificación.....	16
1.5. Limitaciones	17
1.6. Formulación de hipótesis generales y específicas.....	18
1.6.1. Hipótesis general.....	18
1.6.2. Hipótesis específica	18
1.7. Variables.....	19
1.8. Definición teórica y operacionalización de variables	19
1.8.1. Definición teórica.....	19
1.8.2. Operacionalización de variables	20
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	21

2.1.	Antecedentes	21
2.1.1.	Antecedentes a nivel local	21
2.1.2.	Antecedentes a nivel nacional.....	22
2.1.3.	Antecedentes a nivel internacional	24
2.2.	Bases teóricas	26
2.2.1.	Teoría de Bandura sobre habilidades sociales	26
2.2.2.	Teoría del modelo estructural de Goldstein	26
2.2.3.	La teoría socio cultural de Vigotsky y los juegos cooperativos.....	27
2.2.4.	Habilidades sociales.....	28
2.2.5.	Las habilidades sociales y el aprendizaje.....	28
2.2.6.	Déficits en las habilidades sociales.....	29
2.2.7.	Juego cooperativo	32
2.2.8.	Características de los juegos cooperativos.....	33
2.3.	Bases conceptuales	33
2.4.	Bases epistemológicas o bases filosóficas o antropológicas.....	35
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA		36
3.1.	Ámbito.....	36
3.2.	Población.....	36
3.3.	Muestra.....	36
3.4.	Nivel y tipo de estudio	37
3.4.1.	Nivel de estudio	37
3.4.2.	Tipo de estudio.....	37
3.5.	Diseño de investigación	37
3.6.	Métodos, técnicas e instrumentos.....	37
3.7.	Validación y confiabilidad del instrumento	38
3.7.1.	Validación por jueces.....	38
3.8.	Procedimiento.....	38

3.9. Tabulación y análisis de datos.....	39
3.10. Consideraciones éticas.....	39
CAPÍTULO IV. RESULTADOS.....	40
4.1. Presentación de los resultados.....	40
4.2. Prueba de hipótesis.....	46
4.2.1. Hipótesis específica 1	46
4.2.2. Hipótesis específica 2	49
4.2.3. Hipótesis específica 3	51
4.2.4. Hipótesis específica 4	53
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN.....	56
CONCLUSIONES	61
RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
ANEXOS	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudiantes de la I.E. N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022	36
Tabla 2 Muestra de estudiantes de la I.E. N° 15489 minas de trigal, Huarmaca-Piura 2022..	36
Tabla 3 Valoración de las habilidades sociales.....	40
Tabla 4 Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión asertividad.....	41
Tabla 5 Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión comunicación.....	42
Tabla 6 Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión autoestima.....	43
Tabla 7 Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión toma de decisiones.....	45
Tabla 8 Prueba t de Student de los resultados de las Habilidades sociales en su dimensión asertividad.....	47
Tabla 9 Prueba t de Student de los resultados de las Habilidades sociales en su dimensión comunicación.....	50
Tabla 10 Prueba t de Student de los resultados de las Habilidades sociales en su dimensión autoestima.....	52
Tabla 11 Prueba t de Student de los resultados de las Habilidades sociales en su dimensión toma de decisiones.....	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Conducta inhibida o pasiva: características.....	30
Figura 2 Personas con conducta agresiva: características.....	31
Figura 3 Características y consecuencias en personas con conductas asertivas	31
Figura 4 Estilos de comunicación según conductas.....	32
Figura 5 Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión asertividad	41
Figura 6 Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión comunicación	42
Figura 7 Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión autoestima	44
Figura 8 Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión toma de decisiones	45
Figura 9 Región de contraste unilateral de la Hipótesis específica 1	48
Figura 10 Región de contraste unilateral de la Hipótesis específica 2	50
Figura 11 Región de contraste unilateral de la Hipótesis específica 3	52
Figura 12 Región de contraste unilateral de la Hipótesis específica 4	55

INTRODUCCIÓN

Para vivir en paz y mejorar una buena convivencia, supone, el fomento de actitudes y valores pacíficos y humanos, donde la educación, la formación y la comunicación son fundamentales. Para superar y prevenir los conflictos que suele presentarse en la escuela como, la violencia, la discriminación, el acoso, bullying, el cyberbullying, la intimidación, es necesario desarrollar habilidades sociales en los estudiantes para que se produzca el entendimiento, el diálogo, la paz entre las personas, lo cual significa un reto diario y una necesidad personal, social, y especialmente de las instituciones educativas.

En relación a lo mencionado queremos contribuir a la solución de un problema educativo como es el deficiente desarrollo de las habilidades sociales. Problema que evidenciamos en el desarrollo de las sesiones de educación física, algunos estudiantes muestran actitudes pocas prudentes, por ejemplo no aceptan en sus grupos de trabajo a ciertos compañeros, existen grupos diferenciados, poca comunicación, individualismo, egoísmo, intolerancia, se producen conflictos continuamente. Frente a esta problemática decidimos consideramos necesario e importante realizar un estudio de investigación acerca de la mejora de habilidades sociales en sus dimensiones de asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura mediante la aplicación de un programa de juegos cooperativos con su proceso de planificación, organización, ejecución y control.

La presente investigación está estructurada de la siguiente manera:

Capítulo I, se describen el problema de investigación, y abarca: el planteamiento del problema, la formulación del problema, objetivos de la investigación, hipótesis, la justificación del mismo, las limitaciones encontradas.

En el capítulo II, se presenta el marco teórico y conceptual donde se evidencian antecedentes de la investigación a nivel internacional, nacional y local; las bases teóricas y la definición de términos básicos.

En el Capítulo III, se evidencia la metodología de la investigación: el tipo, nivel y diseño de investigación, también se identifica la población y muestra, las técnicas e instrumentos utilizados para recoger información, así como el análisis de los datos.

En el Capítulo IV, se desarrolla la presentación, análisis e interpretación de resultados, mediante la descripción de resultados, contraste de hipótesis y discusión de resultados. De esta manera se evidencian los resultados y las conclusiones generales, y se hacen sugerencias.

Los autores

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema de investigación

Desde el momento que nacemos los seres humanos somos parte de un grupo social. Mantenemos una relación permanente con los familiares, amigos, la comunidad educativa. Sin embargo la forma como actuamos lo vamos aprendiendo en la vida cotidiana y en un contexto determinado, manteniendo un proceso de relaciones sociales.

Los diversos comportamientos que utilizamos para interactuar con otras personas y el contexto se le reconocen como habilidades sociales, lo que permite expresar sentimientos, deseos, actitudes y opiniones de acuerdo a las circunstancias que se está viviendo. Esto permite casi siempre, resolver conflictos que se producen en la interacción o aminorar problemas futuros, buscando la tolerancia y el respeto de unos a otros (Caballo, 2005).

Este estudio dirigido a estudiantes en la edad propia de la adolescencia es muy significativo ya que las habilidades sociales tienen influencia en el ámbito escolar y familiar. Es claro que los adolescentes padecen problemas que los arrastran a través de los años, estos están relacionados a la falta de apoyo escolar, comportamientos impulsivos y alteraciones psicológicas, que puede ser consecuencia de la dificultad para relacionarse o ser aceptados por sus compañeros o amigos (Fundación ST3, 2020).

Durante el proceso de nuestras vidas se aprende habilidades sociales mediante la interacción con otras personas, un buen desarrollo de dichas habilidades proporciona buenas relaciones con los demás. Para el aprendizaje de las habilidades sociales es fundamental la familia y las instituciones educativas ya que en estos entornos se generan diversas experiencias favorables para la adquisición de un buen comportamiento en el grupo, ya que se aprende de lo que se experimenta y de lo que observamos en nuestra vida cotidiana.

Es necesario que las instituciones educativas de educación básica, especialmente en educación secundaria se fomenten y se practiquen diversas habilidades sociales que aporten a una buena convivencia y al progreso integral de los alumnos. Sin embargo aún no se toman las medidas oportunas para hacer posible una buena convivencia, siendo necesario estrategias u enfoques educativos que se pongan en práctica, una educación en valores que garantice una educación de calidad con justicia social y equidad.

Actualmente en la educación peruana se vienen presentando cambios continuos, siendo testigos que se prioriza lo cognitivo pasando a un segundo plano la parte socio emocional de los estudiantes, descuidando los valores sociales que traen consigo el individualismo, falta de tolerancia, egoísmo, dificultades para resolver conflictos entre otros (Montalvo, 2019).

En la institución educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca -Piura, hemos podido observar que la práctica de habilidades sociales son influenciadas negativamente por actitudes poco prudentes de algunos estudiantes, por ejemplo no aceptan en sus grupos de trabajo a ciertos compañeros, existen grupos diferenciados, poca comunicación, individualismo, egoísmo, intolerancia y se producen conflictos continuamente.

Ante esta problemática detectada se propone aplicar una serie de sesiones debidamente estructuradas sobre juegos cooperativos como parte de un programa que favorezca el aprendizaje de habilidades sociales en los alumnos del segundo grado de la institución educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022.

1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos

1.2.1. Problema General

¿En qué medida la aplicación de un programa de juegos cooperativos influye en el aprendizaje de habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022?

1.2.2. Problemas Específicos

- a) ¿Qué efecto tendrá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en el aprendizaje de la asertividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022?
- b) ¿Qué efecto tendrá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la comunicación en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022?
- c) ¿Qué efecto tendrá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la autoestima en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022?
- d) ¿Qué efecto tendrá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la toma de decisiones en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022?

1.3. Formulación del objetivos generales y específicos

1.3.1. Objetivo General

Determinar en qué medida la aplicación de un programa de juegos cooperativos influyen en el aprendizaje de habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022

1.3.2. Objetivos Específicos

- a) Determinar el efecto que producirá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la asertividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022
- b) Determinar el efecto que producirá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la comunicación en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

- c) Determinar el efecto que producirá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la autoestima en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.
- d) Determinar el efecto que producirá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la toma de decisiones en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

1.4. Justificación

Teórica

La investigación que nos hemos propuesto está dirigida para aportar teóricamente ya que se conocerá de una forma confiable y objetiva las características principales de las habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022. Así mismo, determinar los efectos producidos mediante la aplicación de juegos cooperativos en el aprendizaje de las habilidades sociales. En base a la información obtenida se recomendará una serie de mecanismos faciliten concientizar a la población de estudiantes sobre la necesidad de desarrollar sus habilidades sociales que aporte a desplegar sus potencialidades. Deseamos contribuir a la construcción de una cultura de paz, de sana convivencia entre la comunidad educativa tanto estudiantes, directivos, padres de familia, que se desarrollen los aprendizajes de los estudiantes en un ambiente de interrelaciones positivas que favorezca el desarrollo integral de cada uno de los estudiantes.

Práctico

Partiendo de que los estudiantes están atravesando la etapa de la adolescencia que para Zavala, Valadez y Vargas (2008) es una etapa muy importante para el aprendizaje de habilidades sociales cada vez más complejas. Están en un periodo donde han dejado los

comportamientos sociales de la niñez y pasan a comportamientos críticos y desafiantes a las reglas sociales por ello planteamos los juegos cooperativos como estrategias para un buen desarrollo de las habilidades sociales.

Mediante este trabajo pretendemos aportar a la solución de la problemática entorno a las habilidades sociales mediante un estudio exhaustivo de los factores relacionados a las habilidades sociales que se evidencian mediante la tendencia a aislarse, la timidez, dificultad para cooperar con otras personas, baja autoestima, falta de empatía, inseguridades, dificultades para expresar emociones y sentimientos (Gonzales, 2019).

Metodológico

Consideramos importante nuestro trabajo de investigación ya que aportaremos con información pertinente y relevante en relación a la influencia de la aplicación de juegos cooperativos como estrategia que favorezca el aprendizaje de habilidades sociales. Será un documento de consulta para la comunidad educativa y que podrá ser utilizada como antecedente en investigaciones relacionadas a esta variable de estudio, un tema fundamental en nuestros días, como es las habilidades sociales. La trascendencia de esta investigación está representada en el beneficio que tendrán los adolescentes que se encuentran cursando sus estudios secundarios, al identificar el desarrollo de sus habilidades sociales. Además, permitirá reflexionar sobre sus fortalezas y que aspectos debe reforzar, respecto a sus habilidades sociales para una convivencia escolar armoniosa que favorezca su formación integral y un futuro de éxitos. Además, los docentes, padres de familia encontrarán información relevante que permita ayudar a sus estudiantes e hijos a formarlos en esta dimensión social.

1.5. Limitaciones

La situación actual que vivimos en relación a la pandemia originada por el COVID 19, ha limitado el sustento teórico de las variables de estudio, ya que algunas bibliotecas

especializadas no disponían del préstamo de los libros y tesis. Teniendo que buscar información de manera virtual, desde casa y préstamos de textos de profesionales.

Existencia limitada de bibliografía y antecedentes sobre esta variable en educación secundaria, así como teorías que sustenten el aprendizaje de habilidades sociales.

El tiempo y la economía han significado un factor limitante para el avance del trabajo a investigar.

1.6. Formulación de hipótesis generales y específicas

1.6.1. Hipótesis general

La aplicación de un programa de juegos cooperativos influye significativamente en el aprendizaje de habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

1.6.2. Hipótesis específica

- a) La aplicación de un programa de juegos cooperativos produce un efecto favorable en la asertividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.
- b) La aplicación de un programa de juegos cooperativos produce un efecto favorable en el aprendizaje de la comunicación en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.
- c) La aplicación de un programa de juegos cooperativos produce un efecto favorable en el aprendizaje de la autoestima en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.
- d) La aplicación de un programa de juegos cooperativos produce un efecto favorable en el aprendizaje de la toma de decisiones en los estudiantes del segundo grado de

secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

1.7. Variables

Variable independiente

Programa de juegos cooperativos

Variable dependiente

Habilidades sociales

1.8. Definición teórica y operacionalización de variables

1.8.1. Definición teórica

Definición teórica de la variable independiente Programa de juegos cooperativos

Es uno de los tipos de juegos más complejos desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. (Medina, 2012). El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva.

Definición operacional de la variable independiente programa de juegos cooperativos

El programa Juegos cooperativos consiste en la aplicación de juegos para superar desafíos, donde los niños juegan juntos para conseguir fines comunes y disfrutan de la experiencia. Esta variable se aplicara en la presente investigación a través de 12 sesiones de aprendizaje para desarrollar en los estudiantes sus habilidades sociales de asertividad, autoestima y toma de decisiones.

Definición teórica de la variable dependiente habilidades sociales

Son un conjunto de conductas mediante las cuales una persona expresa sus ideas, sentimientos, opiniones, actitudes, deseos, de un modo adecuado a las circunstancias,

respetando a los demás y generalmente resuelven conflictos inmediatos de la situación, minimizando la probabilidad de futuros problemas (Caballo, 1997).

Definición operacional de variables habilidades sociales

Son el tipo de comportamientos eficaces en situaciones de interacción social, orientadas a conseguir un objetivo, defender nuestros derechos, ser asertivos en la expresión de nuestras emociones y deseos. Tiene como dimensiones: la asertividad, autoestima y toma de decisiones.

1.8.2. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
V.I. Juegos Cooperativos	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> - De acuerdo al programa planifica las sesiones de aprendizaje. - Organiza estrategias y actividades 	Sesión de aprendizaje
	Organización	<ul style="list-style-type: none"> - Establece tiempo y espacio para el trabajo de campo - Determina materiales deportivos a utilizar. 	
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Lleva a cabo según lo planificado los juegos cooperativos - Aplica la metodología pertinente 	
	Control	<ul style="list-style-type: none"> - Emplea la pre prueba - Emplea la post prueba 	
V.D. Habilidades sociales	Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> - Comportamiento pasivo - Comportamiento agresivo - Comportamiento asertivo 	Cuestionario Test de habilidades sociales
	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha activa - Estilos comunicativos 	
	Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> - Autoconcepto 	
	Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> - Acertada decisión - Proyecto de vida 	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. *Antecedentes a nivel local*

Pejerrey (2020) realiza la investigación que tiene como objetivo general identificar cual es el grado de habilidades sociales en los estudiantes del quinto y sexto grado de primaria de la I.E. N° 10187. En su trabajo a investigar obtuvo como resultados los siguientes: el 44.7% de los alumnos alcanzó un nivel regular de habilidades sociales. En la dimensión habilidades para relacionarse obtuvo un nivel alto de 60.5%, la dimensión autoafirmación el 50% se encuentra en el nivel regular y la dimensión expresión de emociones alcanzó el 71.1% ubicándose en el nivel bajo. En conclusión las estudiantes se ubican en el nivel regular de habilidades sociales, así como, en la dimensión autoafirmación.

Zavaleta (2017) investiga sobre la aplicación de un programa de estrategias didácticas, para desarrollar habilidades socio - emocionales, en los niños del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 11023 Abraham Valdelomar– Chiclayo 2016”, tiene como objetivo diseñar y aplicar un programa de estrategias didácticas, para desarrollar habilidades socio - emocionales en los niños del Tercer Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 11023 “Abraham Valdelomar” – Chiclayo. Las técnicas de recolección de información que se trabajaron fueron dos: el cuestionario, donde tenemos el test de habilidades socioemocionales, y el Alfa de Cronbach, por medio del cual se dio la validación del test, el cual pudo ser aplicado a los niños, tanto del grupo experimental y control, del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 11023 “Abraham Valdelomar” – Chiclayo. Para el análisis e interpretación de los datos obtenidos, se utilizaron estadígrafos de tendencia central y de dispersión; así también se aplicó la Prueba “T”; después en relación a las teorías tanto sociocognitiva humanista como de la Inteligencia Emocional, explicando de forma más

detallada cómo se organizó el programa de estrategias didácticas para desarrollar habilidades socioemocionales. Luego de analizar y discutir los resultados, se llega a la conclusión que, con la aplicación del programa de estrategias didácticas se logró desarrollar Habilidades Socioemocionales en los niños del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 11023 Abraham Valdelomar – Chiclayo.

Ayala y Bravo (2017) elaboran un programa de Habilidades sociales basados en la teoría Sociocultural de Vigotsky y Daniel Goleman para Mejorar las Relaciones Interpersonales en los Estudiantes del 6to Grado de Educación Primaria de la I.E. N° 11019 “Señor de la Divina Misericordia”, tiene como objetivo general diseñar un programa de Habilidades Sociales que tiene un conjunto de estrategias motivadoras y pertinentes que contribuyan a mejorar la convivencia en el aula, utilizando la Teoría Sociocultural de Vigotsky y Daniel Goleman; logrando así una acertada práctica de comportamientos para vivir en armonía, desarrollando el autoestima de los niños y su desenvolvimiento competente en la sociedad. La hipótesis es: Si se diseña y aplica un Programa de Habilidades Sociales basada en la Teoría Sociocultural de Vigotsky y Daniel Goleman, entonces se mejorarán las relaciones interpersonales en los estudiantes de 6to grado de Educación Primaria de la I.E. N° 11019 Señor de la Divina Misericordia” de Chiclayo. Para este trabajo de investigación se seleccionó una muestra de 20 estudiantes de 6to grado de Educación Primaria de la I.E. N° 11019 “Señor de la Divina Misericordia” de Chiclayo. El diseño de estudio que se aplicó es una investigación descriptiva – aplicada; descriptiva porque exhibe el crecimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y tiempo dado y aplicada porque busca la explicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros.

2.1.2. Antecedentes a nivel nacional

Díaz (2021) en su investigación denominada “Juegos Cooperativos en educación física y habilidades sociales en alumnos de la I.E. Mariscal Ramón Castilla”, tiene como objetivo

general establecer en qué medida los juegos cooperativos de educación física se relacionan con las habilidades sociales en los estudiantes. Este trabajo de investigación es de tipo descriptivo, en un nivel cuantitativo, empleándose el método descriptivo correlacional y un diseño no experimental. Conforman la población los estudiantes del cuarto y quinto año de educación secundaria, la muestra lo constituyen un total de 205 alumnos. Para el procesamiento de los datos obtenidos se utilizó la hoja de cálculo Excel y el programa SPSS. Como resultados de la investigación tenemos que la relación entre los juegos cooperativos en educación física y las habilidades sociales alcanza un nivel moderado de 65.85%.

Cáceres (2017) En su trabajo de investigación denominado “Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del tercer año de secundaria, instituciones educativas de la Red 12, Chorrillos 2017, tuvo como propósito principal determinar la relación que existe entre las habilidades sociales y convivencia escolar en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de las instituciones educativas de la Red 12, Ugel 07 del distrito de Chorrillos.

La autora, en su trabajo de investigación nos demuestra que uno de los elementos fundamentales en las relaciones humanas es la convivencia, la cual se desarrolla en la interacción con los grupos de acuerdo al contexto, en esa interacción también existe desacuerdos, discordias, inadecuada comunicación que suelen producir conflictos. Por ello, la investigadora asume que la convivencia y el conflicto es parte natural de la vida de los seres humanos en sociedad. En conclusión se puede afirmar que la convivencia se desarrolla y no nace con nosotros, sino que se produce mediante las interacciones de la vida cotidiana.

Este trabajo de investigación tiene una fuerte relación con el nuestro, la autora se centra en dos variables importantes como son la convivencia y las habilidades sociales las habilidades sociales y la convivencia, considerando que los conflictos se generan en toda interacción social.

Jalk (2016) en su investigación sobre el desarrollo socioemocional de los niños realizada en la Institución Educativa inicial N° 028-Marz- El Prado, Chachapoyas, 2014. Se planteó como objetivo determinar el desarrollo socioemocional de los niños. Usó como instrumento: el test Child Behavior Checklist (CBCL). Se obtuvo como resultados que los niños de 5 años demuestran un desarrollo socioemocional normal, sin embargo el porcentaje restante presenta desarrollo socioemocional en riesgo o en rango clínico, lo que resulta alarmante.

2.1.3. Antecedentes a nivel internacional

Ahumada y Orozco (2019) en su tesis denominada: “Entrenamiento de habilidades sociales: una estrategia de intervención para el fortalecimiento de la convivencia escolar”, tuvo como objetivo analizar los efectos del entrenamiento en habilidades sociales para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Las Flores de Barranquilla. El enfoque es cuantitativo y tipo descriptivo-cuasi experimental. El grupo de estudio está constituido por 60 alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Las Flores de Barranquilla. Se utilizó como instrumentos un cuestionario semi estructurado y comprende las variables de asertividad, empatía y resolución de problemas. Para determinar las propiedades del instrumento se sustentó en la técnica psicométrica, tomadas de monja 1992 y adaptado de acuerdo a las necesidades del contexto y las del propio estudiante. Los resultados obtenidos fueron que el grupo experimental tuvo un mayor desarrollo de habilidades sociales después del entrenamiento y respecto al grupo control, además se evidenció cambios importantes en su conducta reduciendo comportamientos agresivos y pasivos durante las clases y el receso escolar, lo que demuestra el impacto positivo que tienen los entrenamientos de las habilidades sociales. Los procedimientos dinámicos como estrategias didácticas motivó significativamente a los estudiantes, participando activamente en las sesiones programadas. Por lo mencionado anteriormente esta experiencia demuestra que este tipo de entrenamiento

de habilidades sociales es propicia para ponerse en práctica en otros grupos de estudiantes con el fin de desarrollar su desarrollo personal.

Fuentes (2011) en su investigación denominada “Habilidades sociales y convivencia escolar, experiencia de escuela rural Teres García Huidobro, comuna de San Bernardo Región Metropolitana- Santiago de Chile”, llegó a las siguientes conclusiones: Se determinó que los estudiantes tienen un bajo nivel de acercamiento práctico entre las habilidades sociales y las relaciones interpersonales vividas en el día a día, tanto en relación entre pares, como la plana directiva y docentes de la institución educativa. El acercamiento práctico que exista entre las habilidades sociales y las interacciones que los estudiantes forman con cada uno de los elementos de la comunidad educativa, determina la valoración de la importancia de las habilidades sociales en el contexto de convivencia escolar.

Gálvez (2004) lleva a cabo un estudio sobre la motivación y apatía de la actividad física y deporte, el objetivo que se planteó fue hacer un análisis de diversos elementos y factores como las sesiones de aprendizaje de educación física, las competencias motrices que intervienen en los niveles de hábitos en la práctica de actividad física en jóvenes de la Región de Murcia; también especifica lo que verdaderamente motiva la práctica físico deportiva y apatía en adolescentes. Dentro de las conclusiones encontramos que los estudiantes no practican actividad física por falta de tiempo, además no existen plataformas deportivas cercanas, por no encontrarse en una buena forma física, por pensar que es aburrida y que no es importante.

A los alumnos los motivan las sesiones de educación física, valorando como un hábito que los ayuda a tener una vida saludable. Los hombres dan mayor importancia al área de educación física, mientras que las damas se preocupan más por su figura, siempre quieren estar a la moda.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teoría de Bandura sobre habilidades sociales

Bandura señala que “los individuos aprenden a comportarse no sólo por las distintas fases del proceso de socialización (padres, profesores y Tic sociales) sino también mediante la observación y la inmediata práctica en su actuar”. (Bandura, 1977). El comportamiento de los estudiantes según esta teoría se fortalece, o se cambia, de acuerdo a los efectos que se originan de sus acciones y a la respuesta que reciben de su entorno. La conducta de los estudiantes depende de la interacción social, antes que mediante la instrucción verbal. Bandura Llama auto eficiencia a la confianza en sus propias habilidades que tengan los individuos para desempeñar diferentes conductas, esto permitirá aprender y conservar conductas apropiadas, que permanezcan a pesar de las presiones sociales para desarrollar un comportamiento diferente. El aprendizaje de habilidades no es solo una situación de comportamiento externo, sino de cualidades internas, esto en referencia a la autoeficiencia.

Por ejemplo la violencia sería un fenómeno aprendido, mediante las experiencias en el interior del hogar, observando a los hermanos, padres, tíos y otras personas con quienes interactúa. “Los premios que ofrecen los padres a las conductas agresivas de sus hijos, el maltrato son algunos de los elementos a través del cual los niños aprenden la violencia a una edad temprana”. (Verkowitz, 1993).

2.2.2. Teoría del modelo estructural de Goldstein

Para el desarrollo de las habilidades sociales en adolescentes este modelo es uno de los más utilizados en el mundo por su eficacia, está basado en la teoría de Bandura y Kohlberg, en un inicio se desarrolló para el control de la ira y el mejoramiento del raciocinio moral.

Durante el desarrollo de las etapas de la personas, también se desarrolla la personalidad que a su vez se avanza junto con el desarrollo social, emocional y moral que van ligadas a su evolución.

Este modelo consta de seis áreas donde se desarrollan cincuenta habilidades determinadas en los estudios psicológicos y educativos de Goldstein, los que favorece un buen desempeño de los adolescentes en el contexto donde se desarrollan. Así mismo, este modelo se ha fortalecido con la experiencia directa con adolescentes mediante sesiones y ejecución de programas.

Los grupos están constituidos de la siguiente manera grupo 1 lo conforma las primeras habilidades sociales; el grupo 2 está constituido por habilidades sociales avanzadas; grupo 3 por habilidades relacionadas con los sentimientos; el grupo 4 por habilidades alternativas a la agresión; grupo 5 por habilidades para hacer frente al estrés y el grupo 6 por habilidades de planificación. (Goldstein, 1989).

2.2.3. La teoría socio cultural de Vigotsky y los juegos cooperativos

Vigotsky considera al juego como actividad rectora, a través de la cual es punto de partida para el desarrollo y control de los procesos psicológicos. “El juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción la atención, entre otras”. (Vigotsky, 1984).

Vigotsky plantea que el juego nace como necesidad de reproducir la relación con los demás. Mediante el juego se muestran acciones que van más allá de las inclinaciones internas individuales, ya que “el origen y la naturaleza del juego son fenómenos de tipo social”. (Vigotsky, 1924).

Según esta teoría se determina que el juego es una actividad social, y que de acuerdo a la cooperación con otros individuos se consiguen roles que son complementarios al propio. Además el individuo transforma ciertos objetos y los convierte en su imaginación, dándole su propia significatividad, por ejemplo cuando sube a una escoba imagina que está sobre un caballo, mediante estas situaciones se contribuye al desarrollo de su capacidad simbólica.

2.2.4. *Habilidades sociales*

Son conglomerados de las destrezas, conductas y capacidades personales, que sirven fundamentalmente para hacer frente a determinadas situaciones adversas, en situaciones sociales de manera positiva (Obregón, 2018).

Por su parte Monjas (2002) afirma “las habilidades sociales son conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Implica un conjunto de comportamientos adquiridos, aprendidos y no un rasgo de personalidad”. Estas habilidades representan diversos comportamientos interpersonales que se llevan a cabo en interacción con otros individuos. Desde que los estudiantes ingresan a educación básica su participación en circunstancias interpersonales es cada vez mayor, ya que participa en actividades escolares y también extraescolares. Pone en marcha habilidades sociales para interactuar con sus pares experimentando conductas y habilidades como ofrecer ayuda, saludar, expresar emociones y sentimientos, entre otras.

De acuerdo a Rosales (2013) de las definiciones de habilidades sociales se desprenden un conjunto de características, así se puede afirmar que las habilidades sociales constituyen conductas que son producto de aprendizajes; poseen elementos motores, afectivos y emocionales, así como cognitivos y comunicativos; responden de manera específica a situaciones específicas; se producen en contextos interpersonales, sean en relación con sus compañeros o adultos.

2.2.5. *Las habilidades sociales y el aprendizaje*

“Las habilidades sociales se aprenden, así como otras conductas” es lo que afirma Monjas (2002). Señala además que existen mecanismos, tales como:

- Diálogo, discusión e instrucción verbal, tiene como propósito conseguir una definición de la habilidad a enseñar basado en la importancia y pertinencia que

posee para el estudiante y de la ejecución de dicha habilidad en su vida, situaciones e interacción con otras personas.

- Modelado, tanto los estudiantes y los docentes preparados son modelos ejemplares de diferentes habilidades que se pretenden aprender, los demás estudiantes observarán el desarrollo. Dichos modelos deben ser ejemplos reales de las relaciones interpersonales que tienen los estudiantes realicen con sus pares o personas adultas.
- Práctica, se deben ensayar o poner en marcha la habilidad sobre la cual se ha dialogado y se ha observado como modelo, para que tenga el éxito deseado debe realizarse en situaciones simuladas establecidas para ensayar y practicar (dramatizar) y en situaciones reales, cotidianas que servirá para reforzar al aprendizaje de la habilidad (oportunidad de práctica).
- Reforzamiento y feedback, se trata de que el docente y los mismos compañeros le aporten información de cómo han realizado la práctica de las conductas precisándoles la manera como lo han hecho, ofreciéndole el reforzamiento de la habilidad realizada.
- Tareas, se trata de que los estudiantes pongan en práctica las habilidades sociales desarrolladas en su vida cotidiana, fuera del contexto de la institución educativa; esto mediante encargo y con el monitoreo posterior del docente.

2.2.6. Déficits en las habilidades sociales

Son conflictos que se presentan circunstancialmente en las relaciones sociales, se evidencian a través de comportamientos inadecuados y que pueden ser de agresividad o violentos (Rosales, 2013).

A. Estilo inhibido o pasivo

Existe falta de confianza en su persona, se muestra inseguro y se siente inferior frente a los demás. Se caracteriza por la no defensa de sus derechos, debido a que tiene serias dificultades para expresar su sentir, en otras ocasiones las hace de manera errónea.

Figura 1
Conducta inhibida o pasiva: características

Características	Consecuencias
Antepone a sus propios deseos los deseos del otro.	Desarrollo de un sentimiento de explotación respecto a los demás.
Sitúa los derechos de los demás por encima de los suyos.	Conflictos interpersonales, culpabilidad.
No da prioridad a sus necesidades.	Depresión, desamparo, baja autoestima.
No expresa lo que siente.	Pérdida de oportunidades.
Expone sus ideas con falta de seguridad y de confianza.	Tensión, sentimiento de falta de control.
Confía en los demás y no en él mismo.	Soledad.
Se disculpa constantemente.	Enfado con uno mismo.
Se siente inferior.	Baja autoestima, frustración.

Fuente: Rosales, 2009.

B. Estilo violento o agresivo

Es un comportamiento a través del cual se expresan opiniones sin el respeto a los derechos de los demás, atacándolos o despreciándolos por intentar someterlos a sus propios intereses, intentando con ambición conseguir lo que se ha propuesto a cualquier precio.

Figura 2
Personas con conducta agresiva: características

Características	Consecuencias
Sitúa a los demás en un plano inferior aprovechándose de ellos.	Se sobreestima.
Considera sus propios intereses prioritarios.	Habla solamente de sí mismo.
Se rige por la ley de todo o nada, o se gana o se pierde.	Se aprovecha de los más débiles.
Tiene miedo de perder la autoridad, a parecer débil, a ser humillado por los demás.	Intimidación física.
Tiene sentimientos de vulnerabilidad e inseguridad.	Todo lo que va mal es culpa del otro.
Implica agresión, desprecio y dominio de los demás.	Se muestra a la defensiva, su sentido de poder aumenta si hay muchas personas observándolo.

Fuente: Rosales, 2009.

C. Estilo Asertivo

Refiere la manifestación de opiniones, sentimientos, necesidades, derechos, respetando los derechos de las demás personas. Es el comportamiento que permite a un individuo hacer su defensa sin ansiedad, comunicar sus sentimientos.

Figura 3
Características y consecuencias en personas con conductas asertivas

Características	
Actúa con seguridad y confianza.	Es capaz de hacer críticas y recibir críticas.
Consigue sus objetivos.	Expresa desacuerdos.
Es capaz de decir «no».	Controla en todo momento el nivel de ansiedad.
Expresa sus sentimientos con cordialidad aunque sepa que no va a gustar.	No enjuicia ni etiqueta a los demás.
Es consciente de los derechos e intereses personales defendiéndolos sin menospreciar a los demás.	Es abierto, flexible, con sentido del humor, confiado.
Es capaz de mantener las propias ideas.	Es decidido, cree en los demás y en sí mismo.
Consecuencias	
Tiene mayor respeto y consideración por parte de los demás. Este hecho potencia su aceptación en los grupos a los que pertenece y, por lo tanto, aumenta su autoestima.	

Fuente: Rosales, 2009.

Figura 4
Estilos de comunicación según conductas

Pasivo	Agresivo	Asertivo
Su estilo de comunicación es:	Su estilo de comunicación es:	Su estilo de comunicación es:
Indirecto.	Volumen alto de voz.	Directo.
Poco hablador.	No escucha.	Voz firme y audible.
Tono de voz bajo.	Interrumpe, no deja hablar a los demás.	Se asegura de la comprensión del mensaje.
Siempre de acuerdo y pidiendo disculpas.	No respeta las distancias.	Sabe escuchar.
Cabizbajo.	Muestra gestos de amenaza.	Realiza observaciones, pero no juzga.
Nervioso.	Realiza ofensas verbales, insultos.	Contacto visual apropiado.
Manos húmedas.	Hace comentarios hostiles o humillantes.	Postura relajada.

Fuente: Rosales, 2009.

2.2.7. *Juego cooperativo*

Los juegos cooperativos “son propuestas para disminuir la agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación y solidaridad. Facilitan encuentros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de los miembros, predominando los objetivos colectivos sobre los individuales. Los niños juegan entre ellos, superando desafíos”. (Manjón, Pozas y Zurita, 2010)

“En el juego de cooperación aparecen los elementos que le confieren valor como actividad libremente elegida, alegre y situada en un mundo aparte, fuera del ámbito de lo cotidiano” (Omeñaca, 2002). Los juegos cooperativos tienen los elementos necesarios para que cada individuo obtenga un rol según sus capacidades, desarrollando mediante las actividades su motricidad, aspecto cognitivo, social, afectivo, lo que hará posible a cada uno de ellos sentirse protagonista de los objetivos alcanzados por el grupo.

“El procedimiento interno de los juegos cooperativos conduce a los participantes del juego a colaborar para lograr un propósito colectivo y ampliar actitudes positivas como pueden ser: el respeto a los demás, la solidaridad, la empatía y la confianza. Agregan que, con esta forma de juego los integrantes se respetan entre ellos y aceptan el reto de relacionar sus desempeños con las de los otros equipos, es posible emplear la competencia como un recurso pedagógico tranquilo y pasible. De igual forma, como consecuencia de la competición se hace

ver que tanto si se gana o se pierde se consigue crear emociones positivas beneficiosas”.
(Lagardera y Lavega, 2005)

2.2.8. Características de los juegos cooperativos

Orliyck, (2002) “afirma que los juegos cooperativos tienen características positivas, entre las que destacan las siguientes”:

Libre competencia, los juegos buscan propósitos comunes, todos se divierten y juegan de manera libre sin presión alguna. Lo beneficioso de este tipo de juegos radica en la cooperación.

Libre eliminación, la totalidad de los participantes se incorporan al juego de una manera activa, por ello se puede decir que los juegos cooperativos integran y no dividen.

Libre para crear, no hay ninguno de los integrantes que no aporte con ideas u opiniones. Todos participan y colaboran respetando las reglas establecidas.

Libre de agresión, en estos juegos se excluirá a quienes generen agresión o violencia.

2.3. Bases conceptuales

Adolescente

De acuerdo a García (2002) “Es un período donde se hacen necesarios un conjunto de ajustes en el individuo para funcionar con respecto a sí mismo y el medio que lo rodea. A su vez, estos ajustes inciden y se matizan en el medio social en que se desarrolla el adolescente”. Los aspectos psicosociales de la adolescencia están influenciados y en dependencia directa con los factores culturales.

Agresión

Es una tendencia a actuar o a responder de forma violenta. También es la propensión a acometer, atacar y embestir, según Pérez y Merino (2008).

Convivencia escolar

“Es el conjunto de procesos de interacción social entre los sujetos que intervienen en la cotidianidad escolar. Contempla las formas que adquieren las relaciones entre profesores y estudiantes, entre los estudiantes, entre ellos y las autoridades escolares, así como entre los profesores y los padres de familia; así también las que se generan como grupos, de ahí su carácter colectivo”. (Chaparro, Caso, Díaz y Urias, 2012)

Estrés

Según Cano, (2007) “Se refiere a los acontecimientos en los cuáles nos encontramos con situaciones que implican demandas fuertes para el individuo, que pueden agotar sus recursos de afrontamiento”.

Habilidades sociales

Para Caballo (1991) “las habilidades sociales son el conjunto de conductas dadas por una persona en sus relaciones sociales, el cual expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones, de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que resuelve los problemas inmediatos que se presenten, reduciendo la probabilidad de los problemas que a posteriori lleguen”.

Sentimientos

Es un estado del ánimo que se produce por causas que lo impresionan, en un momento determinado y pueden ser alegres y felices, o dolorosas y tristes, de ira y paz. “Los sentimientos están vinculados a la dinámica cerebral y determinan cómo una persona reacciona ante estímulos y eventos. Se trata de impulsos de la sensibilidad hacia aquello imaginado como positivo o negativo” (Pérez y Garde, 2010).

Valores

Aquella cualidad o actividad que se considera por el individuo o por una comunidad, como preferible a otra en determinadas circunstancias y para bien del sujeto (sea personal o

colectivo). “El valor tiene como característica fundamental la de valer para algo y para alguien, más aún que la de existir o estar ahí”. (García, 1991).

2.4. Bases epistemológicas o bases filosóficas o antropológicas

El análisis del comportamiento es la teoría de psicología que se encarga del estudio del comportamiento, se basa en la filosofía del Conductismo Radical, se originó en los años 1930 y 1960, se originó con Skinner y la conducta operante, quien manifiesta que “Los hombres actúan sobre el mundo, lo alternan y, a su vez, son modificados por las consecuencias de su acción” (Skinner, 1974). Cuando se dan las interacciones sociales el modelo de comportamiento operante nos permite entender el comportamiento personal como transformador del contexto social. Existe una relación directa entre las habilidades sociales y el análisis de conducta ya que cuentan con el mismo marco teórico y filosófico ya que el entendimiento conceptual de las habilidades sociales está comprendida a partir de las causas que controlan el comportamiento social de las personas en la interacción.

“La filosofía de vida en relación a las formas de pensar que tienen los individuos de sí mismos y de los demás, el buen vivir, es parte del enfoque etnopsicológico”. (Balderas y Gonzales, 2000). Estos estilos están influenciados por los siguientes factores:

- a. Autoafirmación activa**, que busca la autosuficiencia, independencia, rebeldía, autonomía e individualismo.
- b. Control interno activo**, evidenciado en una personalidad, responsable, cortés, afectuoso, obediente, educada.
- c. Cautela**, tiene la pasividad como forma de acción.
- d. Interdependencia versus la autonomía**, cede ante los demás y acepta ayuda.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. **Ámbito**

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa N°15489 - Minas de Trigal, que se encuentra ubicado en el departamento de Piura. Es una Institución Educativa que pertenece a la población Rural, es escolarizada perteneciente a la DRE Piura con código 200012 y que está supervisada por la UGEL Huarmaca.

3.2. **Población**

La población de estudio está dada por 15 estudiantes del segundo grado de secundaria conforme se muestra en la tabla.

Tabla 1

Población de estudiantes de la I.E. N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022

FUNCIÓN	SEXO		N° Protagonistas/o participantes
	M	F	
Alumnos	8	7	15
TOTAL			15

Fuente: Nómima de matrícula, abril 2022.

3.3. **Muestra**

La muestra de estudio está constituida por 15 estudiantes del segundo grado de secundaria y coincide con la población, conforme se muestra en la tabla.

Tabla 2

Muestra de estudiantes de la I.E. N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022

FUNCIÓN	SEXO		N° Protagonistas/o participantes
	M	F	
Alumnos	8	7	15
TOTAL			15

Fuente: Nómima de matrícula, abril 2022.

Muestreo:

Este estudio de investigación contempla un muestreo de tipo no probabilístico intencional o criterial, donde la “representatividad se da en base a una opinión o intención particular de quien selecciona la muestra” (Sánchez, y Reyes, 1998, p. 117).

3.4. Nivel y tipo de estudio

3.4.1. Nivel de estudio

La presente investigación es experimental por su naturaleza de estudio en su variante pre experimental, en razón de manipular la variable independiente.

3.4.2. Tipo de estudio

La presente investigación es aplicada, esta investigación “se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad” (Carrasco, 2009, p 21).

3.5. Diseño de investigación

El diseño que se utilizará en el presente estudio es el pre-experimental con pre-test y post-test con un solo grupo de aplicación de (Sánchez y Reyes 2002), cuyo esquema es el siguiente:

GE: O_1 _____ X _____ O_2

Donde:

G: Grupo de muestra

O1: Pre test aplicado al grupo experimental

O2: Post test aplicado al grupo experimental

X: Tratamiento experimental (variable independiente)

3.6. Métodos, técnicas e instrumentos

Los principales instrumentos que se aplicaron son los siguientes:

- Para la variable independiente se usó la técnica experimental, donde se manipula la variable independiente; es decir que se desarrolló 12 sesiones de aprendizaje de manera constante.
- Para la variable dependiente se utilizó el cuestionario. Dicho, instrumento relacionado a las habilidades sociales, ha sido adecuado de MINSA (2005), trabajado por el Ministerio de Salud en centros escolares del país, aprobado por Resolución Ministerial N° 107-2005/MINSA, consta de 42 ítems; con alternativas de opción múltiple, corresponden a las dimensiones asertividad, autoestima y toma de decisiones. El instrumento relacionado a las habilidades sociales, ha sido, validado por el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado-Hideyo Noguchi en 2005, a través de la dirección ejecutiva de investigación, docencia y atención especializada de salud colectiva, para ser trabajado por el Ministerio de Salud en centros escolares del país, corresponden a las dimensiones asertividad, autoestima y toma de decisiones.

3.7. Validación y confiabilidad del instrumento

3.7.1. Validación por jueces

La validación de los instrumentos fue por juicio de expertos, en este caso por docentes de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán especialista en temas de investigación (ver anexos).

3.8. Procedimiento

- a) Se cumplió con entregar a cada estudiante el inventario de estilos de aprendizaje, para que cada uno conteste de acuerdo a su percepción.
- b) Los datos fueron analizados estadísticamente haciendo uso de los programas Excel y SPSS.
- c) Se procedió a su representación en tablas y gráficos con su respectiva interpretación

3.9. Tabulación y análisis de datos

Para la tabulación se recurrió a la estadística descriptiva. En un primer momento se construyó una tabla de frecuencias. En un segundo momento se construyó tablas y figuras estadísticas y se procedió a determinar las medidas de tendencia central y con ayuda del software SPSS V 25 se procedió a la prueba de hipótesis la cual fue, por su naturaleza del estudio, la prueba t Student. El valor de alfa designado fue 0.05.

3.10. Consideraciones éticas

La presente investigación establece las siguientes consideraciones éticas:

- La investigación contará necesariamente con el permiso respectivo del director de la institución educativa.
- Mantendremos la particularidad, es decir, los estudiantes que son parte de la muestra de estudio permanecerán anónimos, el respeto hacia el evaluado en todo momento.
- Los intereses de los investigadores no estarán por encima de las necesidades educativas de los estudiantes.
- Los investigadores están en las condiciones y preparados para la utilización del proceso metodológico de tipo cuantitativo.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación de los resultados

En este capítulo presentamos la información recogida de la muestra examinada mediante la aplicación del Pre Test y Post Test correspondientes al grupo experimental.

La organización de los resultados se ha realizado mediante tablas de frecuencia y gráficos correspondientes, así mismo se presenta la prueba de hipótesis haciendo uso de la t de Student. Para sistematizar los resultados se ha considerado la escala de Lickert, con un valor cuantitativo, dicha escala se detalla a continuación:

Tabla 3
Valoración de las habilidades sociales

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA				TOTAL
	Asertividad	Comunicación	Autoestima	Toma de decisiones	
Muy bajo	0 a 20	Menor a 19	Menor a 21	Menor a 16	Menor a 88
Bajo	20 a 32	19 a 24	21 a 34	16 a 24	88 a 126
Promedio bajo	33 a 38	25 a 29	35 a 41	25 a 29	127 a 141
Promedio	39 a 41	30 a 32	42 a 46	30 a 33	142 a 151
Promedio alto	42 a 44	33 a 35	47 a 50	34 a 36	152 a 161
Alto	45 a 49	36 a 39	51 a 54	37 a 40	162 a 173
Muy alto	50 a mas	40 a mas	55 a mas	41 a mas	174 a mas

Elaborado por: Tesisistas

Tabla 4

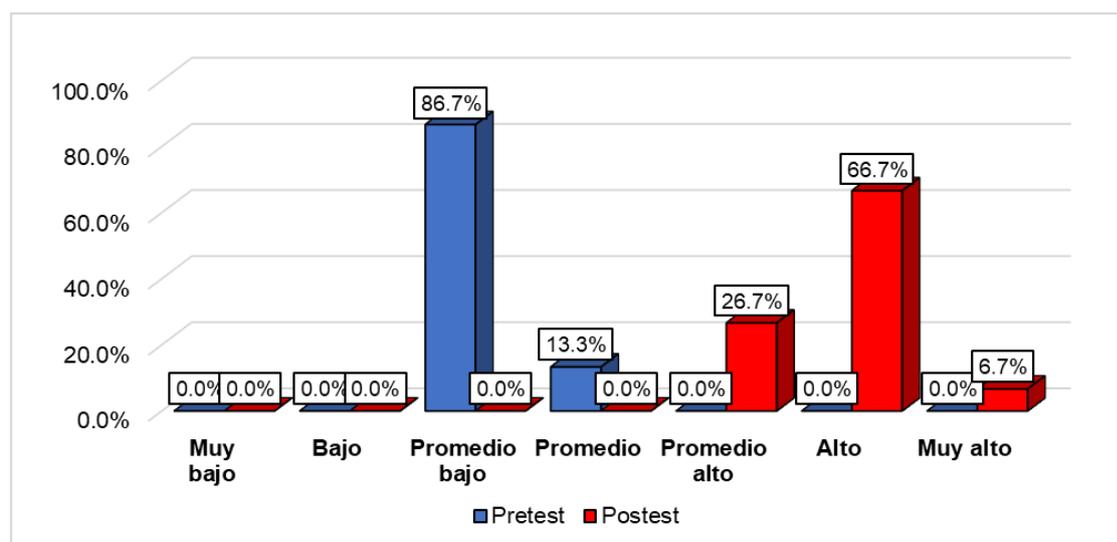
Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión asertividad

ASERTIVIDAD	PRETEST		POSTEST	
	fi	%	fi	%
Muy bajo	0	0	0	0
Bajo	0	0	0	0
Promedio bajo	13	86.7	0	0
Promedio	2	13.3	0	0
Promedio alto	0	0	4	26.7
Alto	0	0	10	66.7
Muy alto	0	0	1	6.7
TOTAL	15	100	15	100

Fuente: Pre test y pos test

Figura 5

Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión asertividad



Fuente: Pre test y pos test

Análisis e interpretación

La tabla y gráfico muestran los resultados del pretest y postest sobre el aprendizaje de las habilidades sociales, respecto a la dimensión asertividad.

En el pre test se observa que el 100% representado por 15 estudiantes mostró que la habilidad de asertividad se encuentra en escala promedio bajo 86.7% (13) y en promedio 13.3% (2).

En tanto en el pos test esto mejora significativamente, el 66.7% (10) se ubican en un nivel alto, 6.7% (1) se ubica en el nivel muy alto y el 26,7% (4) se ubica en el nivel promedio alto.

Estos resultados evidencian que con la aplicación del programa de juegos cooperativos, los estudiantes han mejorado significativamente el aprendizaje de la habilidad de asertividad, eso demuestra que expresa sus emociones y sentimientos con seguridad, mantiene la calma frente a las agresiones verbales, pide ayuda a los demás cuando la necesita, felicita a los demás cuando es su cumpleaños o hace algo bueno, es agradecido con las personas, sabe defender sus derechos.

Tabla 5

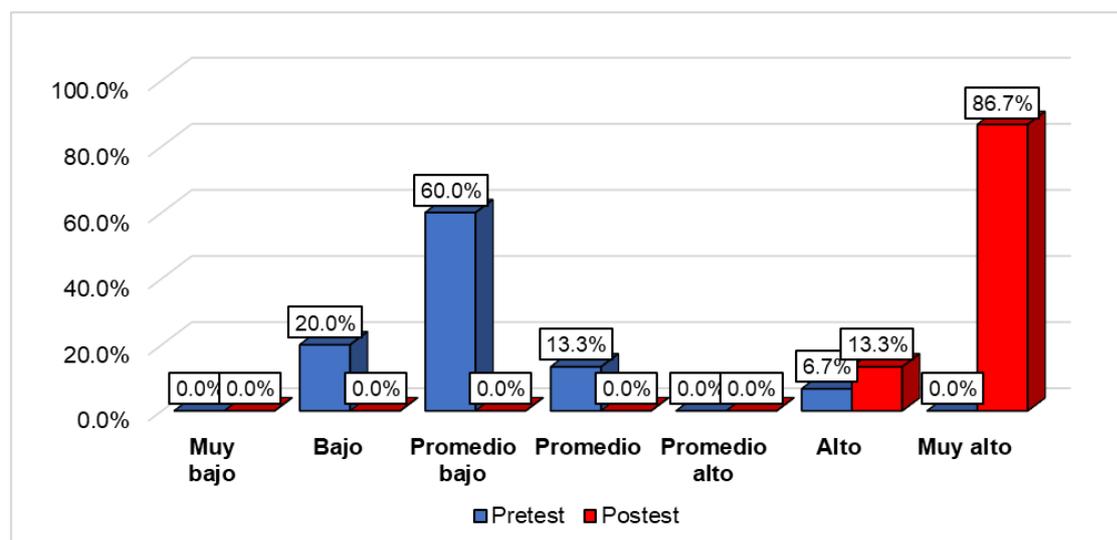
Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión comunicación

COMUNICACIÓN	PRETEST		POSTEST	
	fi	%	fi	%
Muy bajo	0	0	0	0
Bajo	3	20	0	0
Promedio bajo	9	60	0	0
Promedio	2	13.3	0	0
Promedio alto	0	0	0	0
Alto	1	6.7	2	13.3
Muy alto	0	0	13	86.7
TOTAL	15	100	15	100

Fuente: Pre test y pos test

Figura 6

Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión comunicación



Fuente: Pre test y pos test

Análisis e interpretación

La tabla y gráfico muestran los resultados del pretest y postest sobre el aprendizaje de las habilidades sociales, respecto a la dimensión comunicación.

En el pre test se observa que el 100% representado por 15 estudiantes mostró que la habilidad de comunicación se encuentra en escala promedio bajo 60.0% (9), en promedio 13.3% (2) y bajo 20% (3).

En tanto en el pos test esto mejora significativamente, el 86.7% (13) se ubican en un nivel muy alto y 13.3% (2) se ubica en el nivel alto.

Estos resultados demuestran que con la aplicación del programa de juegos cooperativos, los estudiantes han mejorado significativamente el aprendizaje de la habilidad de comunicación, eso demuestra que presta atención cuando alguien le habla, pregunta cuando necesita entender lo que le dicen, se deja entender cuando habla, utiliza un tono de voz con gestos apropiados para que los escuchen y entiendan mejor, antes de opinar ordena sus ideas con calma.

Tabla 6

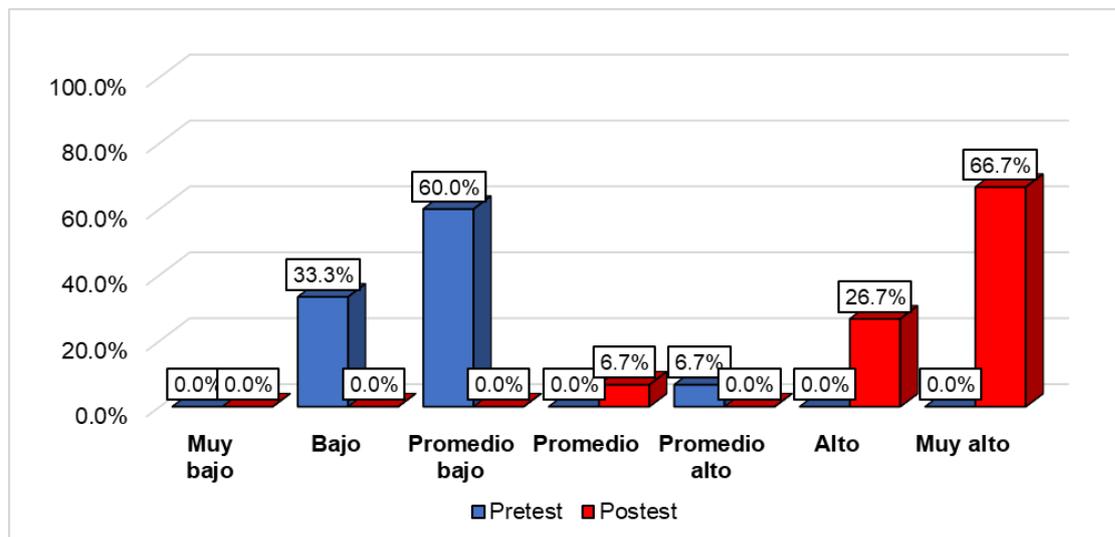
Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión autoestima

AUTOESTIMA	PRETEST		POSTEST	
	fi	%	fi	%
Muy bajo	0	0	0	0
Bajo	5	33.3	0	0
Promedio bajo	9	60	0	0
Promedio	0	0	1	6.7
Promedio alto	1	6.7	0	0
Alto	0	0	4	26.7
Muy alto	0	0	10	66.7
TOTAL	15	100	15	100

Fuente: Pre test y pos test

Figura 7

Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión autoestima



Fuente: Pre test y pos test

Análisis e interpretación

La tabla y gráfico muestran los resultados del pretest y postest sobre el aprendizaje de las habilidades sociales, respecto a la dimensión autoestima.

En el pre test se observa que el 100% representado por 15 estudiantes mostró que la habilidad de autoestima se encuentra en escala promedio bajo 60% (9), en bajo 33.3% (5) y promedio alto 6.7% (1).

En tanto en el pos test esto mejora significativamente, el 66.7% (10) se ubican en un nivel muy alto y 26.7% (4) se ubica en el nivel alto y 6.7% (1) se ubica en el nivel promedio.

Estos resultados demuestran que con la aplicación del programa de juegos cooperativos, los estudiantes han mejorado significativamente el aprendizaje de la habilidad de la autoestima, eso demuestra que cuida su salud, se siente contento con su aspecto físico, cambia su comportamiento cuando se da cuenta que está equivocado, reconoce y habla de sus errores, comparte su alegría con los demás, guarda secretos de sus compañeros.

Tabla 7

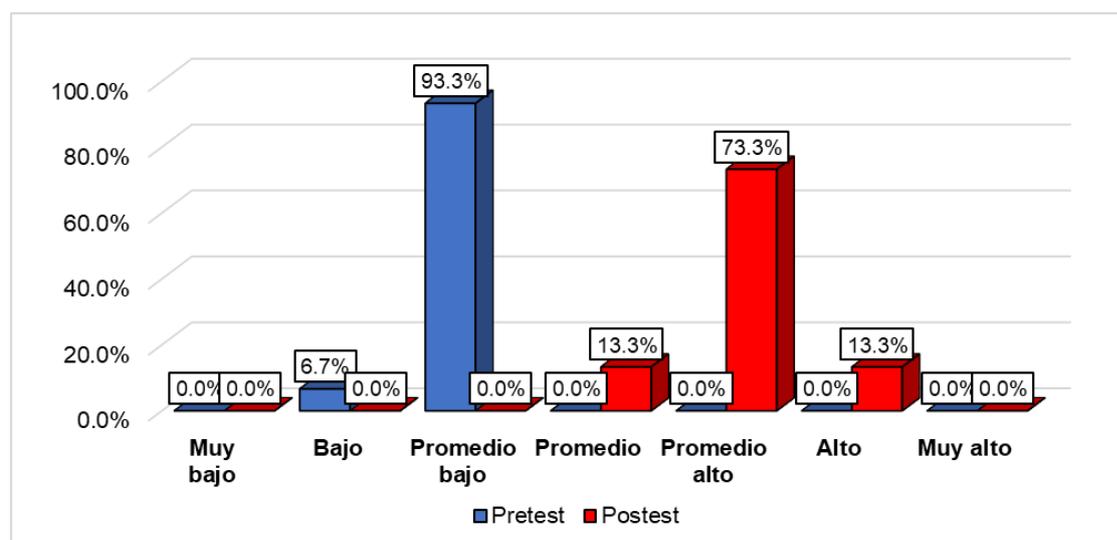
Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión toma de decisiones

TOMA DE DECISIONES	PRETEST		POSTEST	
	fi	%	fi	%
Muy bajo	0	0	0	0
Bajo	1	6.7	0	0
Promedio bajo	14	93.3	0	0
Promedio	0	0	2	13.3
Promedio alto	0	0	11	73.3
Alto	0	0	2	13.3
Muy alto	0	0	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente: Pre test y pos test

Figura 8

Comparación entre el Pretest y Postest de las Habilidades sociales en su dimensión toma de decisiones



Fuente: Pre test y pos test

Análisis e interpretación

La tabla y gráfico muestran los resultados del pretest y postest sobre el aprendizaje de las habilidades sociales, respecto a la dimensión toma de decisiones.

En el pre test se observa que el 100% representado por 15 estudiantes mostró que la habilidad de toma de decisiones se encuentra en escala promedio bajo 93.3% (14), en nivel bajo 6.7% (1).

En tanto en el pos test esto mejora significativamente, el 73.3% (11) se ubican en un nivel promedio alto, el 13.3% (2) se ubica en el nivel alto y el 13.3% (2) se ubica en el nivel promedio.

Estos resultados demuestran que con la aplicación del programa de juegos cooperativos, los estudiantes han mejorado significativamente el aprendizaje de la habilidad de la toma de decisiones, eso demuestra que toman decisiones propias y acertadas, piensa en varias soluciones frente a un problema, asume las consecuencias de sus decisiones y sabe decir no a diversas situaciones con las que no concuerda, asume un proyecto de vida, habla con seguridad sobre su futuro, hace planes futuros.

4.2. Prueba de hipótesis

4.2.1. Hipótesis específica 1

La muestra aleatoria en un grupo (15) pre y pos le da característica de independiente a los grupos de la muestra usada en la investigación. Con precisiones hechas, se pasa a aplicar la prueba de hipótesis t de student, para tal efecto se ha tenido en cuenta los siguientes pasos:

a. Formulación de la hipótesis

H_0 : Si aplicamos el programa de juegos cooperativos, no favorece el aprendizaje de las habilidades sociales en su dimensión asertividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_a : Si aplicamos el programa de juegos cooperativos, si favorece el aprendizaje de las habilidades sociales en su dimensión asertividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

$$H_A : \mu_1 > \mu_2$$

b. Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha, porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c. Determinación del nivel de significatividad de la prueba

Asumimos el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia, el nivel de confiabilidad es del 95 %.

d. Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 30$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta.

e. Cuadro de la prueba

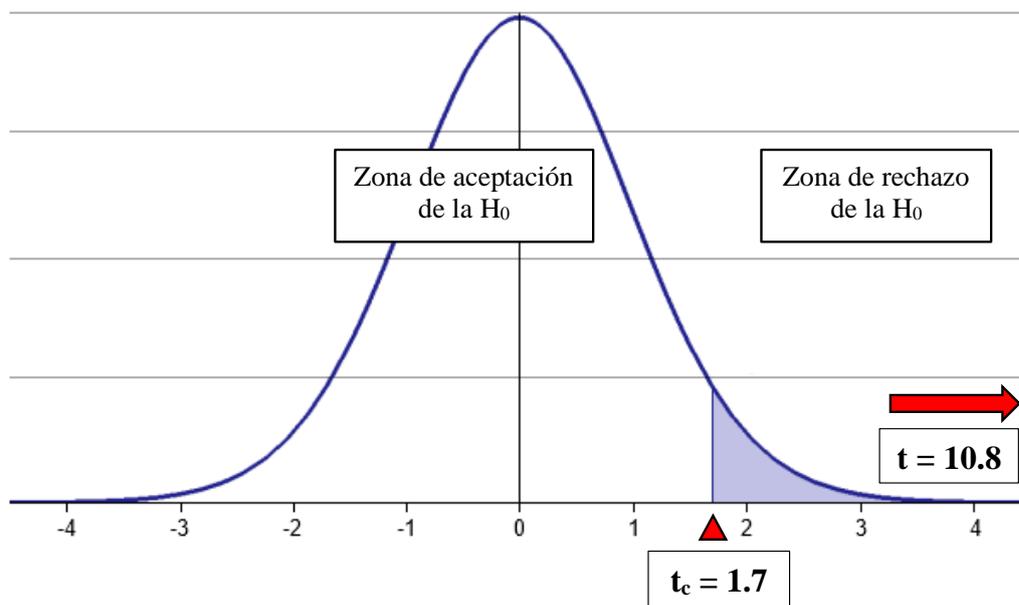
Tabla 8

Prueba t de Student de los resultados de las Habilidades sociales en su dimensión asertividad

ASERTIVIDAD	Pretest	Postest
Media	36	46
Varianza	5.6	6.3
Observaciones	15	15
Grados de libertad	28	
Estadístico t	10.8	
Valor crítico de t (una cola)	1.7	

Fuente: Prueba t de Student aplicado a las pruebas Pre test y Pos test

Figura 9
Región de contraste unilateral de la Hipótesis específica 1



Fuente: Creado a partir de los resultados de la prueba t de Student

En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = 1,7$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo

f. Cálculo estadístico de la prueba:

$t = 10.$

g. Toma de decisiones

El valor $t = 10$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1.7$ que es la zona de rechazo, por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes para probar que: la aplicación de un programa de juegos cooperativos influye significativamente en el aprendizaje de habilidades sociales en su dimensión asertividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

4.2.2. *Hipótesis específica 2*

La muestra aleatoria en un grupo (15) pre y pos le da característica de independiente a los grupos de la muestra usada en la investigación. Con precisiones hechas, se pasa a aplicar la prueba de hipótesis t de student, para tal efecto se ha tenido en cuenta los siguientes pasos:

a. Formulación de la hipótesis

H₀: Si aplicamos el programa de juegos cooperativos, no favorece el aprendizaje de las habilidades sociales en su dimensión comunicación en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_a: Si aplicamos el programa de juegos cooperativos, si favorece el aprendizaje de las habilidades sociales en su dimensión comunicación en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

$$H_A : \mu_1 > \mu_2$$

b. Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna inidica que la prueba es unilateral de cola a la derecha, porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c. Determinación del nivel de significatividad de la prueba

Asumimos el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia, el nivel de confiabilidad es del 95 %.

d. Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 30$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta.

e. Cuadro de la prueba

Tabla 9

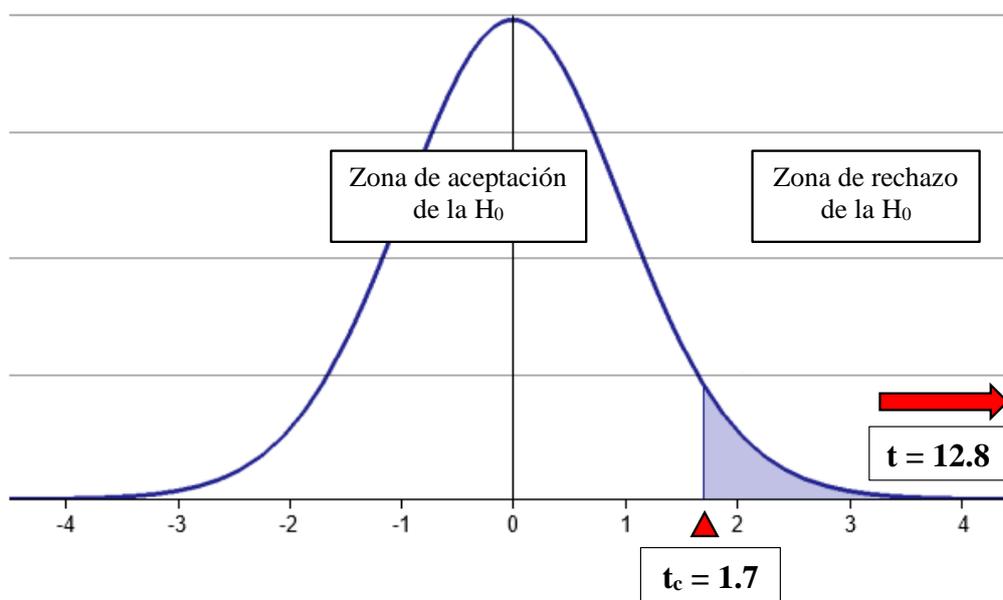
Prueba *t* de Student de los resultados de las Habilidades sociales en su dimensión comunicación

COMUNICACIÓN	Pretest	Postest
Media	27.6	41.9
Varianza	14.9	3.7
Observaciones	15	15
Grados de libertad	28	
Estadístico t	12.8	
Valor crítico de t (una cola)	1.7	

Fuente: Prueba *t* de Student aplicado a las pruebas Pre test y Pos test

Figura 10

Región de contraste unilateral de la Hipótesis específica 2



Fuente: Creado a partir de los resultados de la prueba *t* de Student

En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = 1,7$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo.

f. Cálculo estadístico de la prueba:

$$t = 12.8$$

g. Toma de decisiones

El valor $t = 12.8$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1.7$ que es la zona de rechazo, por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes para probar que: la aplicación de un programa de juegos cooperativos influye significativamente en el aprendizaje de habilidades sociales en su dimensión comunicación en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

4.2.3. Hipótesis específica 3

La muestra aleatoria en un grupo (15) pre y pos le da característica de independiente a los grupos de la muestra usada en la investigación. Con precisiones hechas, se pasa a aplicar la prueba de hipótesis t de student, para tal efecto se ha tenido en cuenta los siguientes pasos:

a. Formulación de la hipótesis

H_0 : Si aplicamos el programa de juegos cooperativos, no favorece el aprendizaje de las habilidades sociales en su dimensión autoestima en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_a : Si aplicamos el programa de juegos cooperativos, si favorece el aprendizaje de las habilidades sociales en su dimensión de autoestima en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

b. Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha, porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c. Determinación del nivel de significatividad de la prueba

Asumimos el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia, el nivel de confiabilidad es del 95 %.

d. Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 30$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta.

e. Cuadro de la prueba

Tabla 10

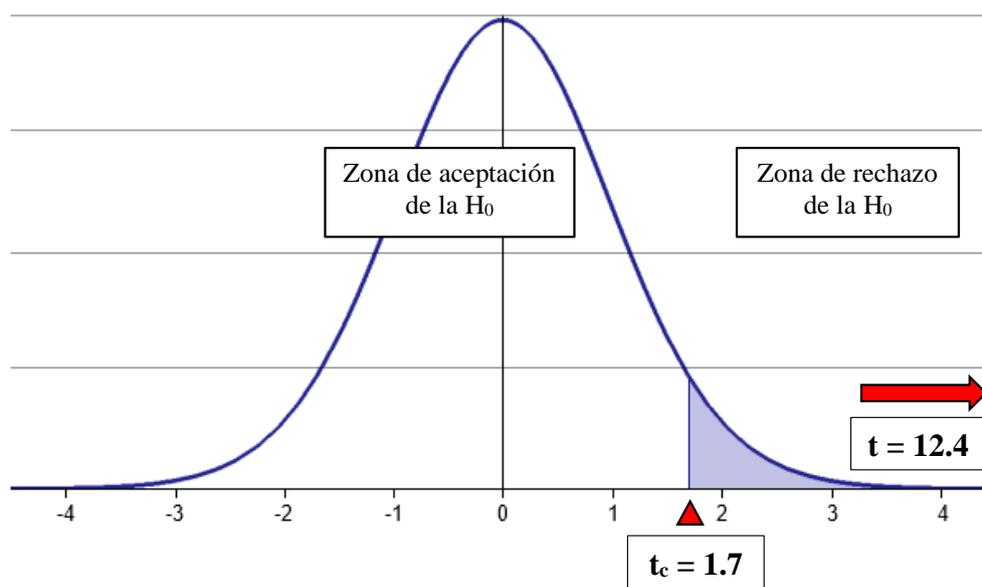
Prueba t de Student de los resultados de las Habilidades sociales en su dimensión autoestima

AUTOESTIMA	Pretest	Postest
Media	36.4	54.2
Varianza	20.5	10.3
Observaciones	15	15
Grados de libertad	28	
Estadístico t	12.4	
Valor crítico de t (una cola)	1.7	

Fuente: Prueba t de Student aplicado a las pruebas Pre test y Pos test

Figura 11

Región de contraste unilateral de la Hipótesis específica 3



Fuente: Creado a partir de los resultados de la prueba t de Student

En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = 1,7$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo.

e. Cálculo estadístico de la prueba:

$$t = 12.4$$

f. Toma de decisiones

El valor $t = 12.4$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1.7$ que es la zona de rechazo, por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes para probar que: la aplicación de un programa de juegos cooperativos influye significativamente en el aprendizaje de habilidades sociales en su dimensión autoestima en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

4.2.4. Hipótesis específica 4

La muestra aleatoria en un grupo (15) pre y pos le da característica de independiente a los grupos de la muestra usada en la investigación. Con precisiones hechas, se pasa a aplicar la prueba de hipótesis t de student, para tal efecto se ha tenido en cuenta los siguientes pasos:

a. Formulación de la hipótesis

H_0 : Si aplicamos el programa de juegos cooperativos, no favorece el aprendizaje de las habilidades sociales en su dimensión toma de decisiones en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_a : Si aplicamos el programa de juegos cooperativos, si favorece el aprendizaje de las habilidades sociales en su dimensión toma de decisiones en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

$$H_A : \mu_1 > \mu_2$$

b. Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha, porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c. Determinación del nivel de significatividad de la prueba

Asumimos el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia, el nivel de confiabilidad es del 95 %.

d. Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 30$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta.

e. Cuadro de la prueba

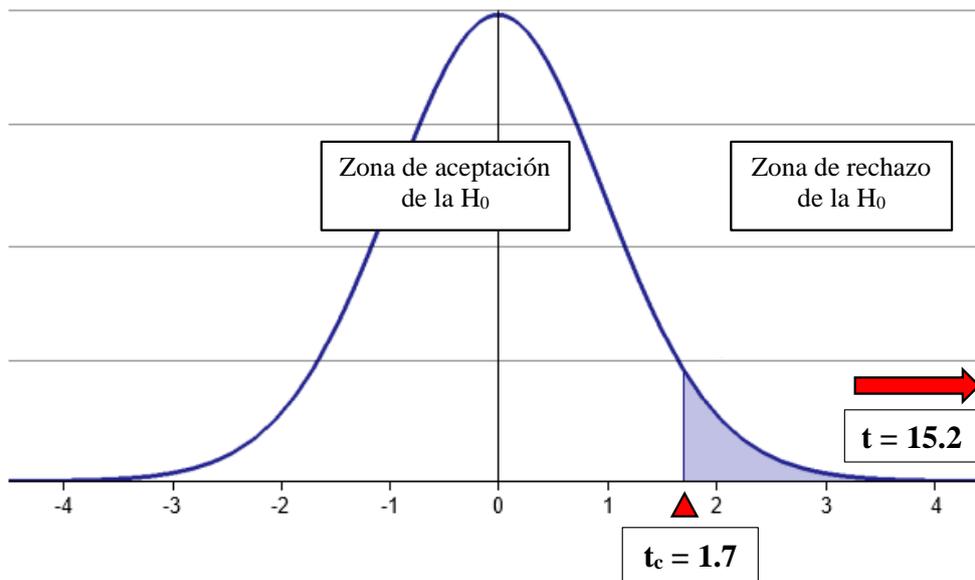
Tabla 11

Prueba t de Student de los resultados de las Habilidades sociales en su dimensión toma de decisiones

TOMA DE DECISIONES	Pretest	Postest
Media	25.8	35.2
Varianza	4	1.7
Observaciones	15	15
Grados de libertad	28	
Estadístico t	15.2	
Valor crítico de t (una cola)	1.7	

Fuente: Prueba t de Student aplicado a las pruebas Pre test y Pos test

Figura 12
Región de contraste unilateral de la Hipótesis específica 4



Fuente: Creado a partir de los resultados de la prueba t de Student

En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = 1,7$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo.

f. Cálculo estadístico de la prueba:

$$t = 15.2$$

g. Toma de decisiones

El valor $t = 15.2$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1.7$ que es la zona de rechazo, por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes para probar que: la aplicación de un programa de juegos cooperativos influye significativamente en el aprendizaje de habilidades sociales en su dimensión toma de decisiones en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

Los resultados de la presente investigación permiten puntualizar el trabajo realizado, teniendo en cuenta las unidades de análisis. Así mismo, la confrontación de la situación problemática formulada con los referentes bibliográficos, la hipótesis general en base a la prueba de hipótesis y el aporte científico de la investigación.

Contrastación con los referentes bibliográficos

Teniendo como base los resultados de la investigación, así como la consideración del marco teórico que sustenta científicamente nuestra investigación y por ende los objetivos propuestos, se analizarán los objetivos específicos de tal manera que se pueda contrastar la hipótesis planteada.

Objetivo específico 01

Determinar el efecto que producirá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la asertividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022

En la tabla 02 se puede observar que después de aplicar el estímulo a la muestra de estudio, éstos mejoraron sus habilidades sociales en la dimensión asertividad incrementando su promedio, puesto que al ser evaluados con el post test 10 estudiantes(66,7%) se ubicaron en un nivel alto, por el contrario en el pre test 13 estudiantes (86,7%) se ubicó en la escala de promedio bajo, verificándose que el programa de juegos cooperativos permitió mejorar la habilidad social de asertividad. Lo que implica que los estudiantes expresan sus emociones y sentimientos con seguridad, mantiene la calma frente a las agresiones verbales, pide ayuda a los demás cuando la necesita, felicita a los demás cuando es su cumpleaños o hace algo bueno, es agradecido con las personas, sabe defender sus derechos.

De acuerdo a Ahumada y Orozco (2019) las habilidades sociales como la asertividad, empatía y resolución de problemas pueden mejorar mediante un entrenamiento y lo demuestra en los resultados de su investigación donde el grupo experimental tuvo un mayor desarrollo de habilidades sociales después del entrenamiento durante las clases y el receso escolar, lo que evidencia el impacto que tienen los entrenamientos en las habilidades sociales. Los procedimientos dinámicos como estrategias didácticas motivó significativamente a los estudiantes, participando activamente en las sesiones programadas. Por lo mencionado anteriormente esta experiencia demuestra que este tipo de entrenamiento de habilidades sociales es propicia para ponerse en práctica en otros grupos de estudiantes con el fin de favorecer su desarrollo personal.

Objetivo específico 02

Determinar el efecto que producirá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la comunicación en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

En la tabla 03 se puede observar que después de aplicar el estímulo a la muestra de estudio, éstos mejoraron sus habilidades sociales en la dimensión comunicación incrementando su promedio, puesto que al ser evaluados con el post test 13 estudiantes (86,7%) se ubicaron en un nivel muy alto, por el contrario en el pre test 9 estudiantes (60%) se encontró en la escala de promedio bajo, verificándose que el programa de juegos cooperativos permitió mejorar la habilidad social de comunicación, esto implica que los estudiantes prestan atención cuando alguien les habla, preguntan cuándo necesitan entender lo que le dicen, se dejan entender cuando hablan, utilizan un tono de voz con gestos apropiados para que los escuchen y entiendan mejor, antes de opinar ordenan sus ideas con calma.

La habilidad social de comunicación es importante para lograr una buena convivencia escolar, es así que Cáceres (2017) demuestra que uno de los elementos fundamentales en las

relaciones humanas es la convivencia, la cual se desarrolla en la interacción con los grupos de acuerdo al contexto, en esa interacción también existe desacuerdos, discordias, inadecuada comunicación que suelen producir conflictos. Por ello, la investigadora asume que la convivencia y el conflicto es parte natural de la vida de los seres humanos en sociedad. En conclusión se puede afirmar que la convivencia se desarrolla y no nace con nosotros, sino que se produce mediante las interacciones de la vida cotidiana. Por su parte Fuentes (2011) en su investigación denominada “Habilidades sociales y convivencia escolar, experiencia de escuela rural Teres García Huidobro, comuna de San Bernardo Región Metropolitana- Santiago de Chile”, llegó a las siguientes conclusiones: Se determinó que los estudiantes tienen un bajo nivel de acercamiento práctico entre las habilidades sociales y las relaciones interpersonales vividas en el día a día, tanto en relación entre pares, como la plana directiva y docentes de la institución educativa. El acercamiento práctico que exista entre las habilidades sociales y las interacciones que los estudiantes forman con cada uno de los elementos de la comunidad educativa, determina la valoración de la importancia de las habilidades sociales en el contexto de convivencia escolar.

Objetivo específico 03

Determinar el efecto que producirá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la autoestima en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

En la tabla 04 se puede observar que después de aplicar el estímulo a la muestra de estudio, éstos mejoraron sus habilidades sociales en la dimensión autoestima incrementando su promedio, puesto que al ser evaluados con el post test 10 estudiantes (66,7%) se ubicaron en un nivel muy alto, por el contrario en el pre test 9 estudiantes (60%) se encontró en la escala de promedio bajo, verificándose que el programa de juegos cooperativos permitió mejorar la habilidad social de autoestima. Lo que implica que los estudiantes cuidan su salud, se sienten

contentos con su aspecto físico, cambian su comportamiento cuando se dan cuenta que está equivocado, reconocen y hablan de sus errores, comparten su alegría con los demás, guardan secretos de sus compañeros.

Objetivo específico 04

Determinar el efecto que producirá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la toma de decisiones en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.

En la tabla 05 se puede observar que después de aplicar el estímulo a la muestra de estudio, éstos mejoraron sus habilidades sociales en la dimensión toma de decisiones incrementando su promedio, puesto que al ser evaluados con el post test 11 estudiantes(73,3%) se ubicaron en un nivel alto, por el contrario en el pre test 14 estudiantes (93,3%) se encontró en la escala de promedio bajo, verificándose que el programa de juegos cooperativos permitió mejorar la habilidad social de toma de decisiones. Lo que implica que los estudiantes toman decisiones propias y acertadas, piensan en varias soluciones frente a un problema, asumen las consecuencias de sus decisiones y saben decir no a diversas situaciones con las que no concuerdan, asumen un proyecto de vida, hablan con seguridad sobre su futuro, hacen planes futuros.

Saber tomar decisiones es importante dentro de las habilidades sociales, de acuerdo a Pejerrey (2020) para desarrollar las habilidades sociales es necesario tener habilidades para relacionarse con los demás, como tomar decisiones. En su investigación, la dimensión habilidades para relacionarse logró un nivel alto de 60.5%, la dimensión autoafirmación el 50% se encuentra en el nivel regular y la dimensión expresión de emociones alcanzó el 71.1% ubicándose en el nivel bajo. Concluye que las estudiantes se ubican en el nivel regular de habilidades sociales, así como, en la dimensión autoafirmación.

La aplicación del programa de juegos cooperativos ha permitido logros positivos en el aprendizaje de habilidades sociales en los estudiantes, al respecto Vygotsky (1984) considera al juego como actividad rectora, a través de la cual es punto de partida para el desarrollo y control de los procesos psicológicos. El juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción la atención, entre otras. Vygotsky plantea que el juego nace como necesidad de reproducir la relación con los demás. Mediante el juego se muestran acciones que van más allá de las inclinaciones internas individuales, ya que el origen y la naturaleza del juego son fenómenos de tipo social.

CONCLUSIONES

En el presente trabajo de investigación titulado juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022. Se llegó a las siguientes conclusiones:

Se determinó que el programa de juegos cooperativos influye favorablemente en la mejora de las habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con un valor calculado de t , que es mayor al valor crítico en las cuatro dimensiones y que correspondía a una sola probabilidad.

Se determinó que el programa de juegos cooperativos tiene efectos positivos en la mejora de la habilidad social de asertividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con un valor calculado de $t=10.8$ que es mayor al valor crítico de 1,7 y que correspondía a una sola probabilidad.

Se determinó que la habilidad social comunicativa mejoró significativamente, mediante la aplicación de un programa de juegos cooperativos en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con un valor calculado de $t=12.8$ que es mayor al valor crítico de 1,7 y que correspondía a una sola probabilidad.

Se determinó que el programa de juegos cooperativos tiene efectos positivos en la mejora de la habilidad social de autoestima en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con un valor calculado de $t=12.4$ que es mayor al valor crítico de 1,7 y que correspondía a una sola probabilidad.

Se determinó que el programa de juegos cooperativos tiene efectos positivos en la mejora de la habilidad social de toma de decisiones en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con un valor calculado de $t=15.2$ que es mayor al valor crítico de 1,7 y que correspondía a una sola probabilidad.

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

Se recomienda a los docentes de educación física, aplicar el programa de juegos cooperativos en las sesiones de educación física, con la finalidad de favorecer el desarrollo de habilidades sociales y a su vez contribuya al logro de la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

A los docentes de educación física que utilicen como estrategia los juegos, para motivar aprendizaje de los diferentes temas propios del área de educación física y de este modo se logren las competencias propias del área: se desenvuelve de manera autónoma a través de motricidad, asume una vida saludable e interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

A los estudiantes de segunda especialidad en Educación Física de la UNHEVAL y otras instituciones de educación superior a investigar sobre las habilidades sociales relacionado con el desarrollo de la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

A los gestores de la Gerencia Regional de Educación y Unidades de Gestión Educativa a promover mediante talleres y cursos de capacitación temas de habilidades sociales y los juegos cooperativos como estrategia, dirigido a estudiantes y docentes de la especialidad de Educación Física.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ahumada, A., & Orozco, C. (2019). Entrenamiento de habilidades sociales: una estrategia de intervención para el fortalecimiento de la convivencia escolar. Barranquilla: Universidad de la Costa.
- Ayala, G., y Bravo, S. (2017). Programa de Habilidades sociales basados en la teoría Sociocultural de Vigotsky y Daniel Goleman para Mejorar las Relaciones Interpersonales en los Estudiantes del 6to Grado de Educación Primaria de la I.E. N° 11019 “Señor de la Divina Misericordia”. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unprg.edu.pe/>.
- Ballester, F. (2019). Educación en valores y mejora de la convivencia. Recuperado de: <https://educrea.cl/educacion-en-valores-y-mejora-de-la-convivencia/>
- Balderas y González, A. (2000). La filosofía de vida y su relación con el autoconcepto del Mexicano. Tesis de maestría no publicada, México: UNAM.
- Bantula, J. (2018). Juegos motrices cooperativos. Paidotribo.
- Caballo, V. (2005). Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. (6° Edición). Madrid: Siglo XXI.
- Cáceres, R. (2017). Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del tercer año de secundaria, instituciones educativas REd 12 Chorrillos. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Díaz, M. (2021). Habilidades sociales en estudiantes de la I.E. Mariscal Ramón Castilla. Lima: Universidad San Martín de Porres.
- Fuentes, K. (2011). Habilidades sociales y convivencia escolar, experiencia de escuela rural Teres García Huidobro, comuna de San Bernardo Región Metropolitana- Santiago de Chile. Santiago de Chile: Universidad Académica de .

- Fundación ST3 (2018). Habilidades sociales y adolescencia. Recuperado de:
<https://www.fundacionst3.org/habilidades-sociales-adolescencia/>
- Gálvez, A. (2004). Actividad física habitual de los adolescentes de la región de Murcia. Análisis de los motivos de práctica y abandono de la actividad físico deportivo. Universida de Murcia, recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd107/motivos-de-practica-y-abandono-de-la-actividad-fisico-deportiva.pdf>
- Gonzales, F. y Castro, R. (2019). Mejorar la convivencia: educación en valores y derecho educativo. Tirant.
- Jalk, M. (2016). Desarrollo socioemocional de los niños, según percepción del cuidador principal, Institución Educativa Inicial No 028- Marz- El, Chachapoyas, 2014. Repositorio. <https://www.untrm.edu.pe/es/>.
- Manjón, D. y Zurita, M. L. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. <https://dugidoc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2762/235.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Monjas, M. (2002). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar. Madrid: CEPE.
- Montalvo, M. (2019). Habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho [tesis grado de maestría, Universidad San Ignacio De Loyola]. Repositorio. <http://repositorio.usil.edu.pe/>
- Obregón, A. (2018). Habilidades Sociales y Convivencia Escolar en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 19 – Huaraz, 2017 Para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología. Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Lima, Perú.

- Omeñaca, R. (2002). La cooperación como alternativa en educación física. Recuperado de <http://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/LaCooperacioncomoAlternativaenEducacionFisica>
- Orlyck, T. (2002). Cooperative Sport & Games Book. Editorial Paidotribo.
- Pejerrey, A. (2020). Habilidades sociales en los estudiantes del V ciclo de primaria de la I.E. N° 10187 “El Virrey”, Olmos 2019 [Tesis de pre grado, Universidad Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unprg.edu.pe/>.
- Rosales, J. J. (2013). Habilidades Sociales. Madrid: McGraw-Hill.
- Skinner, B.F. (1993). Sobre el behaviorismo (9ª ed.). São Paulo: Cutrix (originalmente publicado en 1974).
- Velázquez, C. (2004). Las actividades físicas cooperativas. Recuperado de <http://www.labrinjo.ufc.br/phocadownload/velazquez-callado.pdf>
- Zavala, M., Valadez, M. y Vargas, M. (2008). Inteligencia emocional y habilidades sociales en adolescentes con alta aceptación social. Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa, 6 (2), 319-338. Disponible en: www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/15/espanol/Art_15_271.pdf

ANEXOS

TÍTULO: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables,	Metodología	
				Nivel, tipo y diseño de investigación	Instrumentos, Población y, Muestra
<p>Problema General ¿En qué medida la aplicación de un programa de Juegos cooperativos influye en el aprendizaje de habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022?</p> <p>Problemas Específicos ¿Qué efecto tendrá la aplicación de un programa de Juegos cooperativos en el aprendizaje de la asertividad de los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022. ¿Qué efecto tendrá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la comunicación en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022? ¿Qué efecto tendrá la aplicación de un programa de</p>	<p>Objetivo General Determinar en qué medida la aplicación de un programa de Juegos cooperativos influye en el aprendizaje de habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.</p> <p>Objetivos Específicos Determinar el efecto que producirá la aplicación de un programa de Juegos cooperativos en la asertividad de los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022. Determinar el efecto que producirá la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la comunicación en los estudiantes del segundo</p>	<p>Hipótesis General La aplicación de un programa de Juegos cooperativos influye significativamente en el aprendizaje de habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022.</p> <p>Hipótesis Específicas La aplicación de un programa de Juegos cooperativos produce un efecto favorable en el aprendizaje de asertividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022. La aplicación de un programa de Juegos cooperativos produce un efecto favorable en el aprendizaje de comunicación en los estudiantes del</p>	<p>Variable Independiente Juegos Cooperativos</p> <p>Dimensiones Planificación - Planifica en función al programa y sesiones de aprendizaje - Clasifica las actividades y estrategias</p> <p>Organización - Determina espacio y tiempo para el trabajo de campo - Selecciona medios y materiales deportivos</p> <p>Ejecución - Ejecuta el programa juegos cooperativos - Demuestra la metodología apropiada</p> <p>Control - Aplica la pre prueba - Aplica la post prueba</p>	<p>Nivel de investigación Experimental</p> <p>Tipo de Investigación Aplicada</p> <p>Diseño de investigación Pre experimental</p> <p>GE: O₁__X__O₂</p> <p>Donde: G: Grupo de muestra O1: Pre test aplicado al grupo experimental O2: Post test aplicado al grupo experimental X: Tratamiento experimental (variable independiente)</p>	<p>Instrumentos Sesiones de aprendizaje Cuestionarios</p> <p>Población La población de estudio está dada por 15 estudiantes del segundo grado de secundaria</p> <p>Muestra La muestra de estudio está constituida por 15 estudiantes del segundo grado de secundaria</p>

<p>Juegos cooperativos en el aprendizaje de la autoestima de los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022?</p> <p>¿Qué efecto tendrá la aplicación de un programa de Juegos cooperativos en el aprendizaje de la toma de decisiones en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022?</p>	<p>grado de secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.</p> <p>Determinar el efecto que produce la aplicación de un programa de Juegos cooperativos en el aprendizaje de la autoestima en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022.</p> <p>Determinar el efecto que produce la aplicación de un programa de Juegos cooperativos en el aprendizaje de la toma de decisiones en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal. Huarmaca-Piura 2022.</p>	<p>segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022</p> <p>La aplicación de un programa de Juegos cooperativos produce un efecto favorable en el aprendizaje de autoestima en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca- Piura 2022.</p> <p>La aplicación de un programa de Juegos cooperativos produce un efecto favorable en el aprendizaje de toma de decisiones en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura 2022.</p>	<p>Variable Dependiente Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones Asertividad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comportamiento pasivo - comportamiento agresivo - comportamiento asertivo <p>Comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escucha activa - Estilos comunicativos <p>Autoestima</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoconcepto - Toma de decisiones - Acertada decisión - Proyecto de vida 		
--	--	---	---	--	--

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo,, identificado con número de DNI..... indico que se me ha explicado que formare parte del proyecto de tesis titulado: **“JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022”**. Nuestros resultados se juntarán con los obtenidos por los demás participantes y en ningún momento se relevará mi identidad.

Por lo expuesto, declaro que:

He recibido información suficiente sobre el proyecto de tesis.

He recibido información oportuna acerca de la duración del proyecto

He tenido la oportunidad de efectuar preguntas sobre el proyecto de investigación.

Se me ha informado que:

Mi participación es voluntaria.

Mis resultados personales no serán informados a nadie. Por lo expuesto, acepto formar parte de la investigación.

Firma del participante

Minas de Trigal, _____ del 2022

NOMBRES Y APELLIDOS: _____

EDAD: _____ GRADO _____ SECCIÓN _____

FECHA: _____

INSTRUCCIONES:

A continuación encontraras una lista de habilidades sociales que las personas usan en la vida diaria, señala tu respuesta marcando con una X uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios.

N	RV	AV	AM	S
NUNCA	RARA VEZ	A VECES	A MENUDO	SIEMPRE

Recuerda que: tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas, ni malas, asegúrate de contestar todas.

Nº	HABILIDADES SOCIALES	N	RV	AV	AM	S
1.	Prefiero callarme lo que pienso para evitarme problemas					
2.	Si un compañero(a) habla mal de mí le insulto					
3.	Si necesito ayuda pido de buena manera					
4.	Me es difícil felicitar a la persona que hace algo bueno					
5.	Agradezco cuando alguien me ayuda					
6.	Me acero a saludar a mi compañero(a) cuando cumple años					
7.	Si un compañero(a) falta a una cita acordada le expreso mi amargura					
8.	Cuando me siento triste prefiero no hablar lo que me pasa					
9.	Le digo a mi compañero(a) cuando hace algo que no me gusta					
10.	Protesto en voz alta cuando alguien se cuele delante de mí.					
11.	Si una persona mayor me ofende le insulto					
12.	No hago caso cuando mis compañeros(as) me presionan para hacer lo que ellos quieren					
13.	Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla					
14.	Pregunto cada vez que sea necesario para atender lo que me dicen					
15.	Miro a los ojos cuando alguien me habla					
16.	Cuando hablo no me dejo entender					
17.	Pregunto a las personas si me han entendido					
18.	Utilizo un tono de voz con gestos apropiado para que escuchen y me entiendan mejor					

19.	Hago las cosas sin pensar					
20.	Si estoy tenso(a) trato de relajarme para ordenar mis pensamientos					
21.	Antes de opinar ordeno mis ideas con calma					
22.	Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud					
23.	No me siento conforme con mi aspecto físico					
24.	Me gusta verme arreglado(a)					
25.	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado					
26.	Me da vergüenza reconocer mis errores					
27.	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas					
28.	Puedo hablar sobre mis temores					
29.	Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi cólera					
30.	Comparto mi alegría con mis compañeros del salón					
31.	Me esfuerzo para ser mejor estudiante					
32.	Guardo los secretos de mis compañeros(as)					
33.	Me niego hacer las tareas de mi casa					
34.	Pienso varias soluciones frente a un problema					
35.	Me decido por lo que la mayoría dice					
36.	Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones					
37.	No me agrada hablar sobre mi futuro					
38.	Hago planes para mis vacaciones					
39.	Busco apoyo de otras personas para decir algo importante					
40.	Me cuesta decir no					
41.	Mantengo mi idea cuando veo que mis compañeros(as) están equivocados(as)					
42.	Rechazo una invitación sin sentirme culpable					

*Equipo técnico del Departamento de promoción de Salud Mental y de Prevención de Problemas Psicosociales IESM "HD-HN"

CLAVE DE RESPUESTAS DE LA LISTA DE EVALUACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Nº	N	RV	AV	AM	S
1.	5	4	3	2	1
2.	5	4	3	2	1
3.	1	2	3	4	5
4.	5	4	3	2	1
5.	1	2	3	4	5
6.	1	2	3	4	5
7.	1	2	3	4	5
8.	5	4	3	2	1
9.	1	2	3	4	5
10.	1	2	3	4	5
11.	5	4	3	2	1
12.	1	2	3	4	5
13.	5	4	3	2	1
14.	1	2	3	4	5
15.	1	2	3	4	5
16.	5	4	3	2	1
17.	1	2	3	4	5
18.	1	2	3	4	5
19.	5	4	3	2	1
20.	1	2	3	4	5

21.	1	2	3	4	5
22.	1	2	3	4	5
23.	5	4	3	2	1
24.	1	2	3	4	5
25.	1	2	3	4	5
26.	5	4	3	2	1
27.	1	2	3	4	5
28.	1	2	3	4	5
29.	5	4	3	2	1
30.	1	2	3	4	5
31.	1	2	3	4	5
32.	1	2	3	4	5
33.	5	4	3	2	1
34.	1	2	3	4	5
35.	5	4	3	2	1
36.	1	2	3	4	5
37.	5	4	3	2	1
38.	1	2	3	4	5
39.	1	2	3	4	5
40.	5	4	3	2	1
41.	1	2	3	4	5
42.	1	2	3	4	5

*Equipo técnico del Departamento de promoción de Salud Mental y de Prevención de Problemas Psicosociales IESM "HD-HN"

CATEGORÍAS DE LAS HABILIDADES SOCIALES

CATEGORÍAS	PUNTAJE DIRECTO DE ASERTIVIDAD	PUNTAJE DIRECTO DE COMUNICACIÓN	PUNTAJE DIRECTO DE AUTOESTIMA	PUNTAJE DIRECTO DE TOMA DE DECISIONES	TOTAL
MUY BAJO	0 A 20	MENOR A 19	MENOR A 21	MENOR A 16	MENOR A 88
BAJO	20 A 32	19 A 24	21 A 34	16 A 24	88 A 126
PROMEDIO BAJO	33 A 38	25 A 29	35 A 41	25 A 29	127 A 141
PROMEDIO	39 A 41	30 A 32	42 A 46	30 A 33	142 A 151
PROMEDIO ALTO	42 A 44	33 A 35	47 A 50	34 A 36	152 A 161
ALTO	45 A 49	36 A 39	51 A 54	37 A 40	162 A 173
MUY ALTO	50 A MAS	40 A MAS	55 A MAS	41 A MAS	174 A MAS

INSTRUMENTO

Cuestionario de Evaluación de Habilidades Sociales

NOMBRES Y APELLIDOS: Gambosa Paucar - Leonel

EDAD: 13 GRADO 2^{do} SECCIÓN —

FECHA: 04 - 08 - 2022

INSTRUCCIONES:

A continuación encontraras una lista de habilidades sociales que las personas usan en la vida diaria, señala tu respuesta marcando con una X uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios.

N	RV	AV	AM	S
NUNCA	RARA VEZ	A VECES	A MENUDO	SIEMPRE

Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas, ni malas, asegúrate de contestar todas.

Nº	HABILIDADES SOCIALES	N	RV	AV	AM	S
1.	Prefiero callarme lo que pienso para evitarme problemas			✓		
2.	Si un compañero(a) habla mal de mí le insulto			✓		
3.	Si necesito ayuda pido de buena manera			✓		
4.	Me es difícil felicitar a la persona que hace algo bueno			✓		
5.	Agradezco cuando alguien me ayuda					✓
6.	Me acero a saludar a mi compañero(a) cuando cumple años		✓			
7.	Si un compañero(a) falta a una cita acordada le expreso mi amargura		✓			
8.	Cuando me siento triste prefiero no hablar lo que me pasa		✓			
9.	Le digo a mi compañero(a) cuando hace algo que no me gusta		✓			
10.	Protesto en voz alta cuando alguien se cuenta delante de mí.		✓			
11.	Si una persona mayor me ofende le insulto			✓		
12.	No hago caso cuando mis compañeros(as) me presionan para hacer lo que ellos quieren		✓			
13.	Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla		✓			
14.	Pregunto cada vez que sea necesario para atender lo que me dicen		✓	✓		
15.	Miro a los ojos cuando alguien me habla			✓		
16.	Cuando hablo no me dejo entender		✓			
17.	Pregunto a las personas si me han entendido		✓			
18.	Utilizo un tono de voz con gestos apropiado para que escuchen y me entiendan mejor		✓			

19.	Hago las cosas sin pensar		✓		
20.	Si estoy tenso(a) trato de relajarme para ordenar mis pensamientos			✓	
21.	Antes de opinar ordeno mis ideas con calma				✓
22.	Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud		✓		
23.	No me siento conforme con mi aspecto físico			✓	
24.	Me gusta verme arreglado(a)				✓
25.	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado		✓		
26.	Me da vergüenza reconocer mis errores		✓		
27.	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas		✓		
28.	Puedo hablar sobre mis temores		✓		
29.	Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi cólera		✓		
30.	Comparto mi alegría con mis compañeros del salón			✓	
31.	Me esfuerzo para ser mejor estudiante			✓	
32.	Guardo los secretos de mis compañeros(as)		✓		
33.	Me niego hacer las tareas de mi casa		✓		
34.	Pienso varias soluciones frente a un problema		✓		
35.	Me decido por lo que la mayoría dice		✓		
36.	Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones			✓	
37.	No me agrada hablar sobre mi futuro			✓	
38.	Hago planes para mis vacaciones		✓		
39.	Busco apoyo de otras personas para decir algo importante		✓		
40.	Me cuesta decir no		✓		
41.	Mantengo mi idea cuando veo que mis compañeros(as) están equivocados(as)			✓	
42.	Rechazo una invitación sin sentirme culpable		✓		

*Equipo técnico del Departamento de promoción de Salud Mental y de Prevención de Problemas Psicosociales IESM "HD-HN"

INSTRUMENTO

Cuestionario de Evaluación de Habilidades Sociales

NOMBRES Y APELLIDOS: Jovera Capuñay Alex.
 EDAD: 15 GRADO Segundo SECCIÓN Segundo única
 FECHA: 13-09-2022

INSTRUCCIONES:

A continuación encontraras una lista de habilidades sociales que las personas usan en la vida diaria, señala tu respuesta marcando con una X uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios.

N	RV	AV	AM	S
NUNCA	RARA VEZ	A VECES	A MENUDO	SIEMPRE

Recuerda que: tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas, ni malas, asegúrate de contestar todas.

Nº	HABILIDADES SOCIALES	N	RV	AV	AM	S
1.	Prefiero salirme lo que pienso para evitarme problemas				X	
2.	Si un compañero(a) habla mal de mí le insulto				X	
3.	Si necesito ayuda pido de buena manera				X	
4.	Me es difícil felicitar a la persona que hace algo bueno				X	
5.	Agradezco cuando alguien me ayuda					X
6.	Me acerco a saludar a mi compañero(a) cuando cumple años					X
7.	Si un compañero(a) falla a una cita acordada le expreso mi amargura	X				
8.	Cuando me siento triste prefiero no hablar lo que me pasa	X				
9.	Le digo a mi compañero(a) cuando hace algo que no me gusta					X
10.	Protesto en voz alta cuando alguien se cuele delante de mí.	X				
11.	Si una persona mayor me ofende le insulto	X				
12.	No hago caso cuando mis compañeros(as) me prestan para hacer lo que ellos quieren	X				
13.	Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla		X			
14.	Pregunto cada vez que sea necesario para atender lo que me dicen					X
15.	Miro a los ojos cuando alguien me habla					X
16.	Cuando hablo no me dejo entender	X				
17.	Pregunto a las personas si me han entendido					X
18.	Utilizo un tono de voz con gestos apropiado para que escuchen y me entiendan mejor					X

19.	Hago las cosas sin pensar	X				
20.	Si estoy ansioso(a) trato de relajarme para ordenar mis pensamientos	X				X
21.	Antes de opinar ordeno mis ideas con calma					X
22.	Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud					X
23.	No me siento conforme con mi aspecto físico	X				
24.	Me gusta verme arreglado(a)					X
25.	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado					X
26.	Me da vergüenza reconocer mis errores	X				
27.	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas					X
28.	Puedo hablar sobre mis temores					X
29.	Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi cólera		X			
30.	Comparto mi alegría con mis compañeros del salón					X
31.	Me esfuerzo para ser mejor estudiante					X
32.	Guardo los secretos de mis compañeros(as)					X
33.	Me niego hacer las tareas de mi casa	X				
34.	Pienso varias soluciones frente a un problema					X
35.	Me decido por lo que la mayoría dice					X
36.	Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones					X
37.	No me agrada hablar sobre mi futuro	X				
38.	Hago planes para mis vacaciones					X
39.	Busco apoyo de otras personas para decir algo importante					X
40.	Me cuesta decir no			X		
41.	Mantengo mi idea cuando veo que mis compañeros(as) están equivocados(as)					X
42.	Rechazo una invitación sin sentirme culpable			X		

*Equipo técnico del Departamento de promoción de Salud Mental y de Prevención de Problemas Psicosociales IESM "HD-HN"

ANEXO 4

NOTA AUTOBIOGRÁFICA



Dixon Manchay Calvay, nació el 29 de mayo 1995, en el Caserío de Unión Malvinas, Distrito de Aramango, Provincia de Bagua, Región Amazonas, es el séptimo hijo de don Laureano Manchay Padilla y doña Dora Calvay Huancas. Sus estudios de nivel primaria los realizó en la I.E. N°17186 del Caserío del Caserío Unión Malvinas del Distrito de Aramango, posteriormente realizó sus estudios secundarios en el colegio Miguel Monteza Tafur de Aramango. El año 2012, ingresó al Instituto Superior Pedagógico, Sagrado Corazón de Jesús, Chiclayo y estudió la especialidad de Idiomas Ingles, entre los años 2012 y 2016. El año 2021 curso estudios de segunda especialidad mención educación física en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco.



Segundo Terrones Carrasco, nació el 05 de Diciembre del 1981 de la Provincia de Cutervo, Región de Cajamarca, es el cuarto hijo de don Nicolás, Terrones Leiva y doña Justimiana Carrasco Vilches.

Sus estudios del nivel primaria los realizo en la I. E. Toribio Casanova López N° 82012 del Departamento de Cajamarca, posteriormente realizó sus estudios secundarios en la I. E. Santa Magdalena Sofia Barat de la provincia de Chiclayo. El año 2012 ingrese al Instituto de Educación Superior Pedagógico Sagrado Corazón de Jesús Chiclayo y estudio la especialidad de ciencias sociales. El año 2021 curso estudios de segunda especialidad mención educación física en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco.



Elibrando Manchay Calvay, nació el 27 de mayo 1986, en el Caserío Unión Malvinas, Distrito de Aramango, Provincia de Bagua, Región, Amazonas, es el tercer hijo de don Laureano Manchay Padilla y doña Dora Calvay Huancas. Sus estudios del nivel primaria los realizó en la I.E N°17186 del Caserío de Unión Malvinas del Distrito de Aramango, posteriormente realizó sus estudios secundarios en el colegio Miguel Monteza Tafur de Aramango. El año 2014, ingresó a la Universidad Católica de Trujillo y estudió en la Facultad Ciencias de la Educación, la especialidad de Educación Primaria, entre los años 2014 y 2018. El año 2021 curso estudios de segunda especialidad mención educación física en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco.

"UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN"

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022

INVESTIGADORES:

MANCHAY CALVAY, Dixon

MANCHAY CALVAY, Elibrando

TERRONES CARRASCO, Segundo

RESULTADOS:

0 = Deficiente 1= Regular 2= Buena

ASPECTOS	INDICADORES A EVALUAR	INDICADORES DEL INSTRUMENTO		
		0	1	2
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje adecuado.			2
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.			2
3. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			2
4. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de las estrategias.			2
5. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.		1	
6. CONSISTENCIA	Es medible y puede ser comprobado.			2
7. COHERENCIA	Muestra relación entre los índices, indicadores y las dimensiones.			2
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.		1	
9. PERTINENCIA	El instrumento responde al problema planteado.			2
TOTAL		0	2	14
		16		

APELLIDOS Y NOMBRES DEL VALIDADOR:

Lucas Cabello Adalberto

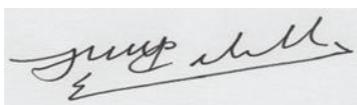
TÍTULO PROFESIONAL/GRADO ACADÉMICO Y/O SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN:

Doctor en Educación

ESPECIALIDAD:

Filosofía y Psicología

Huánuco, 18 de Abril del 2022



FIRMA

LEYENDA:	0 - 5	DEFICIENTE	()
	6 - 10	REGULAR	()
	11 - 14	BUENO	()
	15 - 18	MUY BUENO	(X)

VÁLIDO	(X)	MEJORAR	()	NO VÁLIDO	()
---------------	--------------	----------------	------------	------------------	------------

“UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN”

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022

INVESTIGADORES:

MANCHAY CALVAY, Dixon

MANCHAY CALVAY, Elibrando

TERRONES CARRASCO, Segundo

RESULTADOS:

0 = Deficiente 1= Regular 2= Buena

ASPECTOS	INDICADORES A EVALUAR	INDICADORES DEL INSTRUMENTO		
		0	1	2
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje adecuado.			2
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.			2
3. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			2
4. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de las estrategias.			2
5. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.			2
6. CONSISTENCIA	Es medible y puede ser comprobado.			2
7. COHERENCIA	Muestra relación entre los índices, indicadores y las dimensiones.			2
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.		1	
9. PERTINENCIA	El instrumento responde al problema planteado.			2
TOTAL		0	1	16
		17		

APELLIDOS Y NOMBRES DEL VALIDADOR:

Miraval Trinidad Caleb

TÍTULO PROFESIONAL/GRADO ACADÉMICO Y/O SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN:

Magister en Educación

ESPECIALIDAD:

Biología y Química

Huánuco, 18 de Abril del 2022



FIRMA

LEYENDA:	0 - 5	DEFICIENTE	()
	6 - 10	REGULAR	()
	11 - 14	BUENO	()
	15 - 18	MUY BUENO	(X)

VÁLIDO	(X)	MEJORAR	()	NO VÁLIDO	()
---------------	--------------	----------------	------------	------------------	------------

“UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN”

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022

INVESTIGADORES:

MANCHAY CALVAY, Dixon

MANCHAY CALVAY, Elibrando

TERRONES CARRASCO, Segundo

RESULTADOS:

0 = Deficiente 1= Regular 2= Buena

ASPECTOS	INDICADORES A EVALUAR	INDICADORES DEL INSTRUMENTO		
		0	1	2
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje adecuado.			2
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.			2
3. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			2
4. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de las estrategias.			2
5. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.			2
6. CONSISTENCIA	Es medible y puede ser comprobado.			2
7. COHERENCIA	Muestra relación entre los índices, indicadores y las dimensiones.			2
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.		1	
9. PERTINENCIA	El instrumento responde al problema planteado.			2
TOTAL		0	1	16
		17		

APELLIDOS Y NOMBRES DEL VALIDADOR:

Lucas Cabello Arturo

TÍTULO PROFESIONAL/GRADO ACADÉMICO Y/O SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN:

Doctor en Educación

ESPECIALIDAD:

Filosofía y Psicología

Huánuco, 18 de Abril del 2022



FIRMA

LEYENDA:	0 - 5	DEFICIENTE	()
	6 - 10	REGULAR	()
	11 - 14	BUENO	()
	15 - 18	MUY BUENO	(X)

VÁLIDO	(X)	MEJORAR	()	NO VÁLIDO	()
---------------	--------------	----------------	------------	------------------	------------

ANEXO 6

OTROS

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES SOCIALES

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca.
- 1.2. REGIÓN : Región Piura
- 1.3. NIVEL : Secundaria
- 1.4. TURNO : Mañana
- 1.5. INVESTIGADORES : Manchay Calvay,
Dixon Manchay
Calvay, Elibrando,
Terrones Carrasco,
Segundo

II. PRESENTACIÓN

La siguiente propuesta tiene por finalidad desarrollar una secuencia de actividades, basadas en los juegos cooperativos para el aprendizaje de habilidades sociales. Dada la importancia de las habilidades sociales, es que hacemos esta propuesta, que consiste en desarrollar diferentes juegos cooperativos, cuya característica es que los estudiantes no compiten si no que colaboran para conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto.

Además este tipo de prácticas desarrollan otros aspectos básicos como: la asertividad, autoestima y toma de decisiones.

III. OBJETIVOS

- 3.1. Mejorar el aprendizaje de habilidades sociales, a través del desarrollo de juegos cooperativos.
- 3.2. Fomentar la práctica de la asertividad basado en un trato respetuoso.
- 3.3. Favorecer el desarrollo de la autoestima.
- 3.4. Desarrollar toma de decisiones en los estudiantes.

IV. DESARROLLO DEL PROGRAMA

El desarrollo de la propuesta consiste en una serie de actividades debidamente estructuradas y basadas en los juegos cooperativos que nos lleve al aprendizaje de las habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura.

N°	SESIONES DE APRENDIZAJE
1	Juegos cooperativos que evitan el comportamiento pasivo.
2	Juegos cooperativos que ponen de manifiesto el comportamiento agresivo para evitarlo.
3	Practicamos la comunicación asertiva mediante juegos cooperativos
4	Juegos cooperativos que favorecen la asertividad
5	Juegos cooperativos que favorecen el autoconcepto
6	Juegos cooperativos que favorecen el amor propio
7	Practican juegos cooperativos que fortalece la imagen corporal
8	Practicamos juegos cooperativos que favorecen la autoestima
9	Ejecutan juegos cooperativos que permitan encontrar alternativas frente a una situación conflictiva
10	Evalúan soluciones mediante juegos cooperativos
11	Juegos cooperativos para identificar su proyecto de vida
12	Juegos cooperativos que favorecen las acertadas decisiones

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 01

Juegos cooperativos que evitan el comportamiento pasivo.

I. DATOS INFORMATIVOS

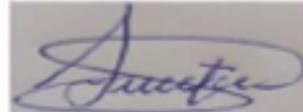
- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trigal, Huamaca-Piura
 1.2. ÁREA : Educación Física
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2º/ única
 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
 1.5. DOCENTE : Manchay Calvay, Dixon, Manchay Calvay,
 Elibrando, Terrones Carrasco, Segundo
 1.6. FECHA : 04-07-22

II. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Participa con entusiasmo en juegos cooperativos. Asimismo, actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos.
Propósito: Participan activamente en los juegos cooperativos.		

Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	Presentación del docente investigador, informa sobre el propósito de la sesión. Saberes previos: ¿Qué entienden por juegos cooperativos? ¿Qué juegos conocen? ¿Cuáles son sus juegos favoritos? Activación corporal Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello. Formados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.	15' Hoja de preguntas y juegos
Proceso	Realizan los juegos cooperativos: LA LLUVIA DE GLOBOS Objetivo: Cooperación, percepción espacio temporal y agilidad. Desarrollo: Toda la clase con un globo. Cada uno dándole golpecitos en un espacio delimitado, a la señal del maestro golpearán con fuerza su	60' Globos Balón de baloncesto

	<p>globo y a partir de ahí tendrán que cooperar con el resto de compañeros para que ningún globo toque el suelo, mediante golpes sucesivos. Variante: A la señal del maestro, a parte de los globos que tienen cada uno, el profesor introducirá dos o tres globos más con el fin de que existan más globos que alumnos/as.</p> <p>LA ISLA SE HUNDE</p> <p>Desarrollo: se dibujan varios círculos, el primero más grande y los sucesivos más pequeños. Toda la clase se mete en el primer círculo y a la señal del profesor tendrán que saltar al siguiente círculo intentando que no quede compañero fuera agrupándose de forma que ocupen el menor espacio posible. Esta acción se repetirá hasta que lleguen a un círculo en el que no quepan todos o cuando alguno de los alumnos pise fuera de la «isla».</p> <p>Variante: se dibujan muchos círculos por el suelo del mismo tamaño y los alumnos van corriendo alrededor de ellos a la señal del profesor se meterán en un círculo cada uno. El maestro en cada turno irá tachando un círculo, de esta forma los alumnos tendrán que ingeniárselas para meterse en los círculos restantes (cada vez menos) mediante distantes posiciones o agrupaciones.</p> <p>EL TREN</p> <p>Desarrollo: Toda la clase se coloca en fila india agarrados de los hombros del compañero que tienen delante. Entre medio de cada uno se colocará un balón de baloncesto que quedará sujeto por la espalda del que está delante y el pecho del que está detrás. El objetivo es llegar hasta un punto determinado sin que ningún balón se caiga al suelo. Como regla principal, ninguno de los alumnos puede tocar el balón con las manos para sujetarlo.</p> <p>Variantes: Desplazamiento hacia atrás en lugar de realizarlo hacia delante. Sólo el primero de la fila tendrá los ojos abiertos, guiando al resto de compañeros.</p>	
Final	<p>¿Qué aprendieron en la clase hoy? ¿Qué juego les gustó más? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultades se presentaron?</p>	15'

	 Firma del profesor de área	
Prof. Dixon Manchay Calvay TESISTA	Prof. Elibrando Manchay Calvay TESISTA	Prof. Segundo Terrones Carrasco TESISTA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 02

Juegos cooperativos que ponen de manifiesto el comportamiento agresivo para evitarlo

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trigal, Huamaca-Piura
 1.2. ÁREA : Educación Física
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2º/ única
 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
 1.5. DOCENTE : Manchay Calvay, Dixon, Manchay Calvay, Elibrando, Terrones Carrasco, Segundo
 1.6. FECHA : 11-07-22

II. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos. Asimismo, participa con entusiasmo en juegos cooperativos.
Propósito: Participan en juegos cooperativos mostrando un comportamiento pacífico y evitando la agresividad.		

Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	Presentación del docente investigador, informa sobre el propósito de la sesión. Saberes previos: ¿Qué juegos conocen? ¿Cuáles son sus juegos favoritos? ¿De qué manera podemos evitar la agresividad? ¿Qué juegos nos permiten aprender un comportamiento pacífico? Activación corporal Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello. Carrera lenta	15' Hoja de preguntas y juegos

	Formados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.	
Proceso	<p>Realizan los juegos cooperativos:</p> <p>Paseo por el lago encantado Se delimita un determinado espacio dentro del cual se colocan todos los aros disponibles. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un fuerte abrazo. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.</p> <p>Siameses Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen. Flores venenosas. Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar. Introducir otros materiales para evitar que los jugadores pisen en el suelo: sillas, ladrillos, periódicos, etc. Variar la forma en la que rescatar a los congelados.</p> <p>La isla Con tiza se delimita un espacio en el suelo. En el centro se traza con tiza un círculo cuyo diámetro es un poco superior al de un disco volador, este espacio representa un lago y el círculo central es la isla. El juego se inicia colocando un disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio. Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen una pelota. A una señal, los que tienen pelota lo lanzan tratando de que golpee el disco volador. Nadie puede pisar, en ningún momento, dentro del espacio acotado. El objetivo del grupo es conseguir que el disco llegue a la isla, es decir quede depositado completamente en el círculo central. Nuevas propuestas Un jugador no puede lanzar una pelota que recoja del suelo, debe entregárselo a un compañero para que sea él el que lance. Se depositan varios discos y se trazan el mismo número de círculos. El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos. Orden en las sillas Se necesitan tantas sillas como participantes. Se colocan las sillas, una junto a la otra, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla.</p>	60' Aros Bastones Tiza Disco
Final	¿Qué aprendieron en la clase hoy? ¿Qué juego les gustó más?	15'
	¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultades se presentaron?	

Prof. Dixon Manchay
Calvay
TESISTA

Firma del profesor de área

Prof. Eilibrando Manchay Calvay
TESISTA

Prof. Segundo Terrones Carrasco
TESISTA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 03

Practicamos la comunicación asertiva mediante juegos cooperativos.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trigal, Huamaca-Piura
 1.2. ÁREA : Educación Física
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2º única
 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
 1.5. DOCENTE : Manchay Calvay, Dixon, Manchay Calvay,
 Elibrando, Terrones Carrasco, Segundo
 1.6. FECHA : 18-07-22

II. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos. Asimismo, participa con entusiasmo en juegos cooperativos.
Propósito: Realizan la comunicación asertividad mediante los juegos cooperativos.		

Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	Presentación del docente investigador, informa sobre el propósito de la sesión. Saberes previos: ¿Qué juegos conocen? ¿Cuáles son sus juegos favoritos? ¿De qué manera podemos evitar la agresividad? ¿Qué juegos nos permiten aprender un comportamiento pacífico? Activación corporal Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello. Carrera lenta Formados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.	15' Hoja de preguntas y juegos
Proceso	Realizan los juegos cooperativos: ¿QUIÉN ES QUIÉN? Juguemos con imágenes para desquebrajar estos mapas mentales. Selecciona imágenes de personas que conozcas o no pero que sepas algo de ellas, si son	60' Imágenes impresas

fotografías donde puede haber diferentes lecturas mejor. Esta dinámica puedes hacerla de dos maneras:

Muestra las imágenes y propón al grupo que diga que le transmite cada una de ellas y que compongan una historia de la persona que aparece. Luego haz una puesta en común de las diferentes ideas que han salido, concluye con ellos sobre los prejuicios y estereotipos que han aparecido. Te pondré un ejemplo:

¿Qué te dice esta imagen? ¿Qué historia podrías hacer de esta persona? ¿Por qué está ahí? Date un par de minutos.



Desconozco lo que te ha venido a la cabeza, quizás piensas que es un hombre, un pescador/a un/a turista, una persona sin hogar, etc... Te diré que esta persona soy yo, puede que lo hayas adivinado. Te contaré la historia de esta fotografía: Es una fotografía de mi viaje a Vancouver, un día lluvioso en el que visitamos la playa, y tengo la regla conmigo misma de que cada vez que voy a un lugar con agua tengo que probarla, por eso estoy descalza, me mojé los pies en la playa. Podría contarte muchas más cosas, pero creo que ya con este ejemplo te haces una idea.

¿QUÉ VES?

Cada persona percibe las cosas de una manera diferente, no hay una persona que tenga la misma percepción ante una situación. Depende mucho de nuestras experiencias, creencias, información, etc... Y esta dinámica va de esto, de que los/as participantes reflexionen y sean conscientes de que no hay una sola verdad, sino que "depende de cómo lo mires", todo puede cambiar. La tolerancia también tiene que ver con esto, tenemos que aprender a respetar las diferentes miradas y formas en las que las personas ven el mundo, siempre bajo el paraguas del respeto y la dignidad de las personas.

En esta dinámica utilizaremos las famosas imágenes de percepción, donde dependiendo de quien la mire puede ver una imagen antes u otra. Así que se las mostraremos a los/as estudiantes, expresarán sus opiniones, les preguntaremos, cuál es la conclusión de estas imágenes.

	 <p>¿PIENSAS LO QUE DICES?</p> <p>El lenguaje, desde mi punto de vista, es el reflejo de una sociedad, del pensamiento, las conductas, las creencias, etc... Creo en el poder del lenguaje tanto en positivo como en negativo, por ello creo que debemos prestarle atención, porque de manera Inconsciente o no estamos perpetuando la Intolerancia.</p> <p>Por todo esto, esta dinámica habla del lenguaje, de las expresiones y las bromas discriminatorias que tenemos en nuestro día a día y que no nos paramos a pensar en ellas.</p> <p>Selecciona o pide a los/as participantes que lo hagan. Busca expresiones discriminatorias que tenemos en nuestro lenguaje y analizad su significado. También puedes escoger chistes, bromas e Insultos que tengan un componente discriminatorio.</p> <p>Pregúntales si alguna vez se han parado a pensar lo que realmente significan y pídeles que busquen su verdadero significado o que reflexionen sobre el chiste que están contando.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Trabajas como un negro: esta expresión tiene su origen de la esclavitud de la raza negra. ○ Imbécil: Se ha convertido en un insulto, pero anteriormente se utilizaba para nombrar un grado de discapacidad. 	
Final	<p>¿Qué aprendieron en la clase hoy?</p> <p>¿Qué juego les gustó más?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Qué dificultades se presentaron?</p>	15'



Prof. Dixon Manchay
Calvay
TESISTA



Firma del profesor de área



Prof. Elibrando Manchay Calvay
TESISTA



Prof. Segundo Terrones Carrasco
TESISTA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 04
Juegos cooperativos que favorecen la asertividad

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trígal, Huarmaca-Piura
 1.2. ÁREA : Educación Física
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2°/ única
 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
 1.5. DOCENTE : Manchay Calvay, Dixon, Manchay Calvay,
 Elbrando, Terrones Carrasco, Segundo
 1.6. FECHA : 25-07-22

II. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos. Asimismo, participa con entusiasmo en juegos cooperativos.
Propósito: Practican la asertividad mediante los juegos cooperativos		

Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	<p>Presentación del docente investigador, informa sobre el propósito de la sesión.</p> <p>Saberes previos: ¿Qué juegos conocen? ¿Cuáles son sus juegos favoritos? ¿De qué manera podemos evitar la agresividad? ¿Qué juegos nos permiten aprender un comportamiento pacífico?</p> <p>Activación corporal Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello. Carrera lenta Formados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.</p>	15' Hoja de preguntas y juegos
Proceso	<p>Realizan los juegos cooperativos:</p> <p>SIN FORMATO</p> <p>El profesor presenta el ejercicio, diciendo que, para la mayoría de las personas, tanto dar como recibir afecto, es asunto muy difícil. Para ayudar</p>	60' Cartulina Material impreso música

	<p>a las personas a experimentar la dificultad, se usa un método llamado bombardeo intenso.</p> <p>Las personas del grupo dirán a la persona que es el foco de atención todos los sentimientos positivos que tienen hacia ella. Ella solamente oye. La intensidad de la experiencia puede variar de diferentes modos, Probablemente, la manera más simple es hacer salir a la persona en cuestión del círculo y quedar de espaldas al grupo, escuchando lo que se dice. O puede permanecer en el grupo y le hablan directamente.</p> <p>El Impacto es más fuerte cuando cada uno se coloca delante de la persona, la toca, la mira a los ojos y le habla directamente.</p> <p>El profesor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</p> <p>SE REGALAN ABRAZOS</p> <p>Explicación: Para comenzar con este juego, preparamos un cartel que anuncie el evento "se regalan abrazos". En una cartulina grande, todos juntos elaboramos un cartel donde pongamos el nombre del evento, el día y lugar, lo podemos decorar como queramos.</p> <p>Les explicamos a los participantes la dinámica: "vamos a celebrar el evento "se regalan abrazos" ¿sabéis en qué consiste?, como el mismo nombre nos indica se trata de regalar abrazos. Da igual a quien se lo regalamos, da igual porque, simplemente tenemos que limitarnos a entregar nuestros más afectuosos abrazos porque entregar cariño y repartir nuestro amor es gratis y es gratificante para todos".</p> <p>"Vamos a poner música, mientras suene la música tenéis que moveros por la sala de un lado a otro sin importar dónde vamos, cuando pare la música miráis a la persona que esté más cerca de vosotros y reaccionáis con inmensa alegría por encontraros uno con el otro. "Estas aquí y me alegra que estés cerca", sonreímos nos emocionamos y damos un fuerte abrazo a esa persona, tenemos que permanecer abrazados hasta que la música vuelva a sonar de nuevo. Nos abrazamos, cerramos los ojos y sentimos el cariño que recibimos y que estamos dando al otro"</p>	
Final	<p>¿Qué aprendieron en la clase hoy?</p> <p>¿Qué juego les gustó más?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Qué dificultades se presentaron?</p>	15'


 Prof. Dixon Manchay
 Calvay
 TESISISTA


 Firma del profesor de área

 Prof. Elibrando Manchay Calvay
 TESISISTA


 Prof. Segundo Terrones Carrasco
 TESISISTA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 05
Juegos cooperativos que favorecen el autoconcepto

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trígal, Huamaca-Piura
 1.2. ÁREA : Educación Física
 1.3. GRADO Y SECCIÓN: 2°/ única
 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
 1.5. DOCENTE : Manchay Galvay, Dixon, Manchay Galvay,
 Elibrando, Terrones Carrasco, Segundo
 1.6. FECHA : 01-08-22

II. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos. Asimismo, participa activamente y con entusiasmo en juegos cooperativos, valorando su aporte al grupo.
Propósito: Favorecen su autoconcepto mediante su participación en los juegos		

Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	<p>Presentación del docente Investigador, Informa sobre el propósito de la sesión.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Qué juegos conocen?</p> <p>¿Cuáles son sus juegos favoritos?</p> <p>¿De qué manera podemos evitar la agresividad?</p> <p>¿Qué juegos nos permiten aprender un comportamiento pacífico?</p> <p>Activación corporal</p> <p>Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello.</p> <p>Cámara lenta</p> <p>Formados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.</p>	15' Hoja de preguntas y juegos
Proceso	<p>Realizan los juegos propuestos</p> <p>1. La bola de nieve</p>	60' Papel

	<p>Se le da a cada alumno un trozo de papel para que escriban su nombre en él. Se colocan en círculo, lo arrugan y lo lanzan todos a la vez al centro simulando una nevada. Una vez mezclados en el suelo, cada uno recoge un papel, lee el nombre y va a saludar a ese amigo. También puedes hacer que se guarden ese papel el resto del día y cuando sea hora de irse a casa le digan algo bonito.</p> <p>2. El libro de los nombres Creas una tarjeta de cartulina por cada alumno y escribes su nombre. Las unes con una anilla de manera que quede un pequeño libro de nombre. Abres el libro al azar y te acercas a ese alumno para saludarle mirándole a los ojos. Le pasas el libro y él o ella miran el siguiente nombre para ir a saludar al compañero que les ha tocado. Así sucesivamente hasta que todos se hayan saludado. Puedes añadir tu nombre también, así será más divertido.</p> <p>3. Juguete de cuerda Se colocan todos por parejas y se cogen de las manos. Dibujan tres círculos como si diesen cuerda a un muñeco con cada mano a la vez que dicen "Buenos días" en cada círculo. Luego se separan y deben caminar como un muñeco de cuerda hasta encontrar una nueva pareja y repetir el saludo.</p> <p>4. Dispara los buenos días Los niños se imaginan que son vaqueros y se pasean por la clase con las manos en los bolsillos. Cuando se miran a los ojos con otro sacan su pistola y disparan un "Buenos días".</p>	Tarjetas de cartulina
Final	<p>¿Qué aprendieron en la clase hoy? ¿Qué juego les gustó más? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultades se presentaron?</p>	15'



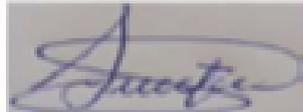
Prof. Dixon Manchay
Calvay
TESISTA



Firma del profesor de área



Prof. Elibrando Manchay Calvay
TESISTA



Prof. Segundo Terrones Carrasco
TESISTA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 06

Juegos cooperativos que favorecen el amor propio

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trígal, Huarmaca-Plura
- 1.2. ÁREA : Educación Física
- 1.3. GRADO Y SECCIÓN: 2°/ única
- 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
- 1.5. DOCENTE : Manchay Galvay, Dixon, Manchay Galvay,
Elibrando, Terrones Carrasco, Segundo
- 1.6. FECHA : 08-08-22

III. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos. Asimismo, participa activamente y con entusiasmo en juegos cooperativos, valorando sus cualidades personales.
Propósito: Favorecen su amor propio al participar en los juegos cooperativos		

Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	<p>Presentación del docente Investigador, Informa sobre el propósito de la sesión.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Qué juegos conocen?</p> <p>¿Cuáles son sus juegos favoritos?</p> <p>¿De qué manera podemos evitar la agresividad?</p> <p>¿Qué juegos nos permiten aprender un comportamiento pacífico?</p> <p>Activación corporal</p> <p>Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello.</p> <p>Carrera lenta</p> <p>Formados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.</p>	15' Hoja de preguntas y juegos
Proceso	<p>Reparto de estrellas. Los niños se sientan en el suelo, en círculo. El maestro dice algo positivo de cada uno al tiempo que le entrega una estrella de papel o pegatina. A lo largo de la sesión, cada niño debe decir</p>	60'

	<p>algo positivo de los compañeros que tiene a ambos lados mientras les entrega una estrella. "Lo fundamental es pensar en lo que decimos a los demás, lo que nos dicen y lo que sentimos", plantea la psicóloga Sara Tarrés.</p> <p>Caja del tesoro oculto. El docente esconde un espejo en una caja y explica que dentro hay un tesoro único. "Generaremos así expectativa", aduce Tarrés. Los alumnos abrirán la caja de uno en uno, sin decir a nadie lo que contiene. Al final, el profesor les pedirá que digan en voz alta qué tesoro han visto, y les preguntará por aquello que ellos creen que los hace únicos y especiales, irrepetibles, maravillosos.</p> <p>Las gafas positivas. El maestro pedirá a sus alumnos que hagan el gesto de ponerse unas gafas imaginarias y muy especiales, a través de las cuales verán solo lo positivo que hay en el mundo. Cada uno se dibujará en el centro de un folio, indicando su nombre. Estos folios irán pasando de mesa en mesa y los niños, todos con sus gafas positivas colocadas, irán escribiendo cualidades de sus compañeros. "Me ayuda con los deberes" o "Aprende muy rápido". Es importante que el docente también haga su aportación, firmada. "Estos mensajes alimentarán la confianza del niño a través del reconocimiento de los compañeros y del docente, que es un referente clave en su vida", sostiene la Rocío López en un artículo publicado en la revista Educación 3.0.</p> <p>Una variante de esta dinámica consiste en que cada estudiante se cuelga un folio en la espalda con su nombre y el resto escribe cosas buenas de él o ella. Para terminar, todos comparten sus impresiones y emociones en una asamblea.</p>	
Final	<p>¿Qué aprendieron en la clase hoy?</p> <p>¿Qué juego les gustó más?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Qué dificultades se presentaron?</p>	15'

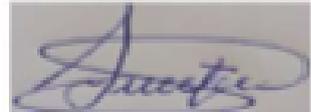


Prof. Dixon Manchay
Calvay
TESISTA

Firma del profesor de área



Prof. Eibrando Manchay Calvay
TESISTA



Prof. Segundo Terrones Carrasco
TESISTA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 07

Practican Juegos cooperativos que fortalece la Imagen corporal

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trígal, Huamaca-Piura
- 1.2. ÁREA : Educación Física
- 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2°/ Única
- 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
- 1.5. DOCENTE : Manchay Calvay, Dixon, Manchay Calvay,
Elibrando, Terrones Carrasco, Segundo
- 1.6. FECHA : 15-08-22

II. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos. Asimismo, participa con entusiasmo en juegos cooperativos, fortaleciendo su Imagen corporal.
Propósito: Fortalecen su Imagen corporal al participa en juegos cooperativos		

Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	<p>Presentación del docente Investigador, Informa sobre el propósito de la sesión.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Qué Juegos conocen?</p> <p>¿Cuáles son sus Juegos favoritos?</p> <p>¿De qué manera podemos evitar la agresividad?</p> <p>¿Qué Juegos nos permiten aprender un comportamiento pacífico?</p> <p>Activación corporal</p> <p>Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello.</p> <p>Cámara lenta</p> <p>Formados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.</p>	15' Hoja de preguntas y juegos
Proceso	La silla caliente	60' Silla Papel

	<p>Este juego para trabajar la imagen corporal se realiza en grupo, y consiste en lo siguiente: un niño se sienta en una silla, en el centro, y el resto de compañeros, se sitúan un poco alejados de él, alrededor.</p> <p>Empezan a caminar hacia él, y cuando la persona que dirige el juego dice "alto", todos deberán detenerse y decir algo bueno de esa persona, algo que les gusta, que cualidades físicas o atributos tiene.</p> <p>Autometrato</p> <p>Un juego creativo para trabajar la autoestima es el autometrato. Consiste en pedirle al niño que se dibuje a sí mismo y que destaque en el dibujo sus cualidades positivas, aquellas cosas que le gusten de sí mismo; pueden ser cosas de su aspecto físico, pero intentaremos animarle a que hable también de cosas sobre su forma de ser.</p> <p>También puede añadir las cosas que le gusta hacer, como forma de potenciar su autoconocimiento. Podemos también reflexionar con él sobre aquellas cosas que le gustaría cambiar o mejorar.</p> <p>A través del dibujo intentaremos ayudarlo a construir una imagen positiva y sana de sí mismo.</p>	Lapiceros
Final	<p>¿Qué aprendieron en la clase hoy?</p> <p>¿Qué juego les gustó más?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Qué dificultades se presentaron?</p>	15'



Prof. Dixon Manchay
Calvay
TESISTA



Firma del profesor de área



Prof. Elbrando Manchay Calvay
TESISTA



Prof. Segundo Terrones Carrasco
TESISTA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 08

Practicamos juegos cooperativos que favorecen la autoestima

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trígal, Huamaca-Plura
 1.2. ÁREA : Educación Física
 1.3. GRADO Y SECCIÓN: 2°/ única
 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
 1.5. DOCENTE : Manchay Calvay, Dixon, Manchay Calvay,
 Elibrando, Temonas Carrasco, Segundo
 1.6. FECHA : 22-08-22

II. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Participa con entusiasmo en juegos cooperativos. Asimismo actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos, lo que repercute en fortalecer su autoestima.
Propósito: Muestran una autoestima positiva al participar en los juegos cooperativos		

Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	Presentación del docente Investigador, Informa sobre el propósito de la sesión. Saberes previos: ¿Qué juegos conocen? ¿Cuáles son sus juegos favoritos? ¿De qué manera podemos evitar la agresividad? ¿Qué juegos nos permiten aprender un comportamiento pacífico? Activación corporal Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello. Cámara lenta Formados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.	15' Hoja de preguntas y juegos
Proceso	Hay una carta para ti. Cada alumno escribe tres virtudes y tres defectos que crea tener en una hoja de papel, que guardará en un sobre. El sobre irá pasando por todos los compañeros, que habrán de sumar otras tres	60'

	<p>calidades, pero no defectos. Cada alumno leerá todo lo bueno que los demás piensan de él. "El objetivo es que lleguen a entender que todos somos distintos y, si bien todos tenemos defectos, también tenemos muchas cualidades que el resto aprecia", argumenta Tamés.</p> <p>Anuncios de contactos. A la entrada del aula se coloca un folio con dos columnas: en la primera, cada alumno indicará qué puede ofrecer a los demás (enseñar matemáticas, coger las cosas de los armarios más altos); en la segunda escribirá sus necesidades, o qué le gustaría aprender de sus compañeros (clases de dibujo, apoyo en ciencias). "Descubrimos a nuestros alumnos cualidades y capacidades de sí mismos que desconocían o creían no tener, y reforzamos su vínculo con compañeros y maestro, favoreciendo su inclusión dentro del grupo", dice López.</p> <p>Véndete. Los chicos y chicas habrán de inventarse un anuncio para venderse a ellos mismos, lo que les supondrá reflexionar sobre sus cosas buenas, para que los demás los compren. Lo expondrán delante de sus compañeros.</p> <p>¡Fuera etiquetas! La dinámica permite reflexionar sobre las etiquetas, buenas y malas, que vienen impuestas desde el exterior y que nos condicionan. Vago, torpe, desordenado, guapo, empollón. El alumno las escribe en peqñinas blancas y se las va pegando por el cuerpo. Tras una puesta en común en asamblea, decide con cuáles se queda y se quita las que no quiere. "Les ayuda a entender que vale, me han puesto etiquetas y las he aceptado, pero tengo el poder de cambiarlas o quitármelas", indica el equipo de Afectiva.</p>	
Final	<p>¿Qué aprendieron en la clase hoy?</p> <p>¿Qué juego les gustó más?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Qué dificultades se presentaron?</p>	15'



Prof. Dixon Manchay
Calvay
TESISTA



Firma del profesor de área



Prof. Elibrando Manchay Calvay
TESISTA



Prof. Segundo Tormes Carrasco
TESISTA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 09

Ejecutan juegos cooperativos que permitan encontrar alternativas frente a una situación conflictiva

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trigal, Huamaca-Piura
 1.2. ÁREA : Educación Física
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2°/ única
 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
 1.5. DOCENTE : Manchay Calvay, Dixon, Manchay Calvay, Elibrando, Terrones Carrasco, Segundo
 1.6. FECHA : 29-08-22

II. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Plantea junto con sus pares soluciones estratégicas incorporando elementos técnicos y tácticos, adecuándose a los cambios que se dan en el entorno y las reglas de juego propuestas, y evaluando el desempeño del grupo a través de posibles aciertos y dificultades que le sirvan para ofrecer alternativas de solución y mejora de sus desempeños en la práctica de los juegos predeportivos y deportivos.
Propósito: Encuentran alternativas de solución frente a situaciones conflictivas planteadas en los juegos cooperativos		

Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	Presentación del docente investigador, informa sobre el propósito de la sesión. Saberes previos: ¿Qué juegos conocen? ¿Cuáles son sus juegos favoritos? ¿De qué manera podemos evitar la agresividad? ¿Qué juegos nos permiten aprender un comportamiento pacífico? Activación corporal	15' Hoja de preguntas y juegos

	<p>Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello.</p> <p>Carrera lenta</p> <p>Fomados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.</p>	
Proceso	<p>1- Motivación Personal</p> <p>Objetivos:</p> <p>a) Demostrar cómo cada persona tiene una serie de motivaciones distinta a las de los demás.</p> <p>b) Aprender a comprender la opinión del resto de compañeros, aunque no sea igual que la propia e, incluso, sea totalmente contraria.</p> <p>Tiempo necesario: aproximadamente 40 minutos.</p> <p>Tamaño del grupo: tamaño de grupo medio, como máximo 30 personas.</p> <p>Lugar: espacio amplio en el que se puedan formar dos círculos concéntricos.</p> <p>Materiales necesarios: ninguno en especial.</p> <p>Pasos a seguir:</p> <p>El profesor pide que se presenten unas 6 ó 7 personas de manera voluntaria para realizar la actividad. Es muy importante que el grupo esté motivado para que sean ellos los que tomen la decisión de presentarse voluntarios.</p> <p>Les pide que se sienten formando un círculo, de manera que todos puedan verse las caras. A continuación, sus compañeros formarán otro círculo alrededor de ellos para poder escucharlos bien.</p> <p>El profesor introduce un tema de debate. Puede ser una situación conflictiva que haya sucedido en ese grupo o que haya generado algún tipo de tensión o bien, una inventada.</p> <p>Las personas voluntarias debaten la situación.</p> <p>Evaluación: cuando las personas voluntarias hayan dado por finalizado la conversación, se procederá a un debate con todo el grupo en el que se analicen los siguientes factores:</p> <p>a) Por qué las personas voluntarias se ofrecieron para salir y por qué sus compañeros no lo hicieron. Cuál era su motivación de cara a la actividad.</p> <p>b) Cómo se han sentido al no coincidir su opinión con el resto de compañeros. ¿Ha habido respeto entre las distintas opiniones?, ¿han empatizado con sus compañeros?, ¿alguien ha cambiado su punto de vista tras escuchar a otras personas?</p> <p>Notas: durante el debate y en la evaluación, es muy importante que el dinamizador sepa conducirlo de manera adecuada, que no se cambie de tema, ni que tome un carácter violento o negativo.</p> <p>2- Tela de araña</p> <p>Objetivos:</p> <p>a) Resolver un conflicto de manera grupal.</p> <p>b) Promover la confianza y la cooperación entre los miembros del grupo.</p> <p>Tiempo necesario: alrededor de 20 minutos.</p>	<p>60'</p> <p>Pizarra</p> <p>Lapiceros</p> <p>papel</p>

	<p>Tamaño del grupo: unas 15 personas como máximo. La edad ideal es a partir de los 12 años.</p> <p>Lugar: espacio amplio, preferiblemente al aire libre. Tiene que haber dos postes o árboles entre los que poner la tela de araña.</p> <p>Materiales necesarios: cuerda lo suficientemente larga para recrear la tela de araña.</p> <p>Pasos a seguir:</p> <p>La persona que guía el grupo explica en qué consiste la actividad, que es atravesar de un lado a otro de la tela de araña sin tocarla ni moverla. Se puede recrear contando una historia sobre que se encuentran en una cueva y ésta es la única salida que tienen para llegar al exterior.</p> <p>Discusión: cuando todos los miembros del grupo hayan podido pasar de un lado, se hará un debate en el que se analice el desarrollo de la actividad: qué mecanismos de cooperación y ayuda se han desarrollado, cómo se han sentido a lo largo de la actividad, si creían que lo iban a conseguir desde un primer momento, etc.</p> <p>Variantes: si queremos complicar la actividad, podemos añadir una serie de variantes. Una de ellas es el tiempo que tienen para realizar la actividad (por ejemplo, 10 minutos), éste variará en función del número de personas. Otra variante es que no puedan comunicarse de manera verbal a lo largo de la actividad, de esta manera, se le ofrecerían unos minutos tras explicar la dinámica para que elaboren una estrategia que les ayude a pasar a través de la tela de araña.</p> <p>3- El árbitro</p> <p>Objetivos:</p> <p>a) Resolver una situación de conflicto entre todos los miembros de un grupo.</p> <p>b) Promover el entendimiento y la empatía.</p> <p>Tiempo necesario: unos 40 minutos.</p> <p>Tamaño del grupo: tamaño de grupo clase (entre 20-30 personas). Esta dinámica es muy útil en contextos educativos.</p> <p>Lugar: sala de clase.</p> <p>Materiales necesarios: pizarra, bolígrafo, papeles.</p> <p>Pasos a seguir:</p> <p>Existe una situación problemática o conflictiva que afecta al desarrollo del grupo. El dinamizador del grupo, que en estos contextos suele ser el profesor, plantea la situación en clase y que, de manera conjunta, van a resolver el conflicto.</p> <p>Una persona comienza exponiendo la situación. Si lo requiere, se va tomando nota de los hechos o de las personas involucradas en la pizarra para, retomar posteriormente, esos puntos.</p> <p>El dinamizador tendrá que promover que todas las personas interesadas intervengan y expongan su punto de vista.</p> <p>Entre todos se deberá tomar una solución para zanjar el problema.</p> <p>Notas: el dinamizador juega un importante papel al tener que dirigir el debate y fomentar la participación de todo el grupo. De igual manera, en</p>	
--	---	--

	la toma de decisiones para solucionar el conflicto, debe hacerlo para que todos adquirieran un compromiso. Se puede añadir retomar el tema pasados unos días para evaluar si las medidas que se han decidido están resultado efectivas.	
Final	¿Qué aprendieron en la clase hoy? ¿Qué juego les gustó más? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultades se presentaron?	15'



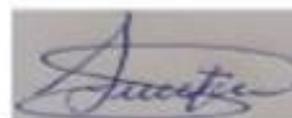
Prof. Dixon Manchay
Calvay
TESISTA



Firma del profesor de área



Prof. Elibrando Manchay Calvay
TESISTA



Prof. Segundo Terrones Carrasco
TESISTA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 10

Evalúan soluciones mediante juegos cooperativos

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trigal, Huamaca-Piura
- 1.2. ÁREA : Educación Física
- 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2º/ única
- 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
- 1.5. DOCENTE : Manchay Calvay, Dixon, Manchay Calvay,
Elibrando, Terrones Carrasco, Segundo
- 1.6. FECHA : 05/09/2022

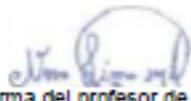
II. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Plantea junto con sus pares soluciones estratégicas incorporando elementos técnicos y tácticos, adecuándose a los cambios que se dan en el entorno y las reglas de juego propuestas, y evaluando el desempeño del grupo a través de posibles aciertos y dificultades que le sirvan para ofrecer alternativas de solución y mejora de sus desempeños en la práctica de los juegos predeportivos y deportivos.
Propósito: Plantean soluciones según la problemática planteada en los juegos cooperativos		

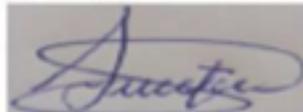
Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	Presentación del docente investigador, informa sobre el propósito de la sesión. Saberes previos: ¿Qué juegos conocen? ¿Cuáles son sus juegos favoritos? ¿De qué manera podemos evitar la agresividad? ¿Qué juegos nos permiten aprender un comportamiento pacífico? Activación corporal Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello. Carrera lenta Formados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.	15' Hoja de preguntas y juegos

Proceso	<p>1. La espiral Se divide la clase en dos grupos. Los componentes de cada grupo se dan la mano y forman una "cadena". Desde un extremo, el alumno que allí se encuentre, empieza a girar sobre sí mismo, "enrollando" al grupo y generando una espiral de alumnos. Deben enrollarse y desenrollarse sin caerse. Variante: introducimos competición. ¿Qué equipo logra hacerlo antes correctamente y sin caerse? Variante: lo hacemos todos juntos.</p> <p>2. Cruzar el lago Se forman grupos de 5 alumnos. Se les cuenta que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de 5 piedras (conos) que pueden pisar y mover pero no desplazarse dentro de ellas. En el momento en que una persona toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla.</p> <p>3. ¡No te caigas! ¿Qué equilibrios podemos elaborar de forma que uno de los miembros del grupo no esté en contacto con el suelo ni con ningún objeto? Podemos realizar también los equilibrios que han ideado los compañeros.</p> <p>4. Banco operación Se coloca una fila de bancos, y alrededor colchonetas de protección. A partir de ahí se realizan las siguientes propuestas: - Toda la clase se sube en ellos. Los miembros del grupo coordinan sus acciones para que el mayor número posible de personas se mantenga sobre el menor número de bancos. - Los niños forman sendas filas en los extremos. Un niño de cada fila avanza por los bancos hacia el extremo contrario y coopera con el compañero para que ninguno de los dos caiga al suelo cuando se encuentren. - Los alumnos se suben sobre un banco sueco. Determinan un criterio para establecer un orden (estatura, mes de nacimiento...) Cooperan para que, sin que nadie caiga del banco los componentes del grupo acaben ordenados.</p>	60' Conos Bancos Tizas Platos
Final	<p>¿Qué aprendieron en la clase hoy? ¿Qué juego les gustó más? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultades se presentaron?</p>	15'


Prof. Dixon Manchay
Calvay
TESISTA


Firma del profesor de área

Prof. Elibrando Manchay Calvay
TESISTA


Prof. Segundo Terrones Carrasco
TESISTA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 11

Juegos cooperativos para identificar su proyecto de vida

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trigal, Huamaca-Piura
 1.2. ÁREA : Educación Física
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2º/ única
 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
 1.5. DOCENTE : Manchay Calvay, Dixon, Manchay Calvay,
 Elibrando, Terrones Carrasco, Segundo
 1.6. FECHA : 12/09/2022

II. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

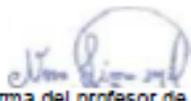
Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Evalúa su desempeño a través de posibles aciertos y dificultades que le sirvan para ofrecer alternativas de solución y mejora de sus desempeños, en el futuro, pensando en su proyecto de vida.
Propósito: Elaboran su proyecto de vida mediante los juegos propuestos		

Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	Presentación del docente investigador, informa sobre el propósito de la sesión. Saberes previos: ¿Qué juegos conocen? ¿Cuáles son sus juegos favoritos? ¿De qué manera podemos evitar la agresividad? ¿Qué juegos nos permiten aprender un comportamiento pacífico? Activación corporal Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello. Carrera lenta Formados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.	15' Hoja de preguntas y juegos
Proceso	Juego mi proyecto de vida El profesor distribuye a los participantes la hoja "Mi Proyecto de Vida".	80' Papel Lapiceros

	<p>El profesor solicita a los participantes que contesten la hoja de trabajo y les indica que sean concretos y que omitan enunciados demasiado generales o vagos.</p> <p>Terminada la actividad anterior, el Facilitador invita a los participantes a que voluntariamente compartan sus proyectos con el grupo.</p> <p>El profesor guía un proceso, para que el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida.</p> <p>Juego me proyecto al futuro</p> <p>Se realiza una invitación al grupo a la escucha y al silencio, en aras de favorecer un espacio de reflexión, por medio de recursos como la música, la lectura, entre otros y propiciar la posibilidad de que los y las estudiantes se introduzcan de forma imaginaria a cuáles son sus sueños que quieren para su vida. Se dirige dicha actividad a que puedan imaginarlos, reconocerlos y en esa medida darle identificación a lo que sueñan para sus vidas.</p> <p>Luego de este espacio se invita a los estudiantes a que ubiquen en una hoja en blanco de la forma como se les ocurra (dibujo, escrito, entre otros) lo que imaginaron como sus sueños y que lo nombren como ellos deseen.</p> <p>Luego se realiza una pequeña plenaria en referencia a este aspecto, recogiendo los elementos fundamentales y los diferentes nombres que cada uno y cada una le ha dado a dicho aspecto.</p> <p>Luego de forma dinámica, se le indaga a los y las estudiantes que a manera individual, escriban, que creen ellos que deben hacer para poder alcanzar sus sueños, a que están dispuestos y como se imaginan lográndolo.</p>	
Final	<p>¿Qué aprendieron en la clase hoy?</p> <p>¿Qué juego les gustó más?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Qué dificultades se presentaron?</p>	15'



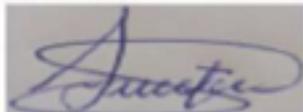
Prof. Dixon Manchay
Calvay
TESISTA



Firma del profesor de área



Prof. Elbrando Manchay Calvay
TESISTA



Prof. Segundo Terrones Carrasco
TESISTA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 12

Juegos cooperativos que favorecen las acertadas decisiones

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 15489 Minas de Trigal, Huamaca-Piura
 1.2. ÁREA : Educación Física
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2º/ única
 1.4. DURACIÓN : 90 minutos
 1.5. DOCENTE : Manchay Calvay, Dixon, Manchay Calvay,
 Elibrando, Terrones Carrasco, Segundo
 1.6. FECHA : 19/09/2022

II. COMPETENCIA, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Capacidades	Desempeños
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias tácticas de juego.	Plantea junto con sus pares soluciones estratégicas incorporando elementos técnicos y tácticos, adecuándose a los cambios que se dan en el entorno y las reglas de juego propuestas, y evaluando el desempeño del grupo a través de posibles aciertos y dificultades que le sirvan para ofrecer alternativas de solución y mejora de sus desempeños en la práctica de los juegos cooperativos.
Propósito: Toma decisiones acertadas al participar en juegos cooperativos		

Secuencia didáctica	Estrategias/actividades	Tiempo y recursos
Inicio	Presentación del docente investigador, informa sobre el propósito de la sesión. Saberes previos: ¿Qué juegos conocen? ¿Cuáles son sus juegos favoritos? ¿De qué manera podemos evitar la agresividad? ¿Qué juegos nos permiten aprender un comportamiento pacífico? Activación corporal Movilización articular de tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas, dedos, cuello. Carrera lenta Formados en equipos de trabajo, planifican cinco actividades para lograr su calentamiento y lo ejecutan en la práctica.	15' Hoja de preguntas y juegos

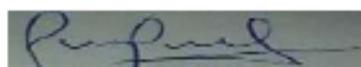
Proceso	<p>Juego Los ministros Se basa en representar una reunión al estilo de un grupo directivo o de ministros. Se prepara de antemano un documento, donde se plantea el problema. Se reparte al conjunto de participantes y se da tiempo para que puedan investigar, consultar y analizar. En la sesión de gabinete y es el que dirige la sesión. Se debe nombrar un secretario. Para iniciar la sesión, el que conduce la reunión, plantea un problema, expone los distintos aspectos que cree conveniente discutir y da su opinión sobre las posibles soluciones que él ve el problema. Luego, el resto de los miembros exponen su opinión sobre el tema y la propuesta de solución hecha por el presidente del gabinete. Se abre una discusión general, esta debe realizarse tomando en cuenta la información recogida por todos y las opiniones aportadas. Agotado el tiempo propuesto para el debate, se pasa a la redacción de los acuerdos y decisiones tomadas, que les anota el secretario.</p> <p>Juego el juicio: Utiliza los mismos roles que un jurado tradicional: el juez, el jurado, testigos, fiscal, defensor, y acusado; y tiene la misma mecánica que un juicio. Sobre un determinado tema se prepara una "Acta de acusación" donde se plantea qué y por qué está enjuiciando al acusado. El acusado es el problema que se va a tratar. Una vez elaborada el acta de acusación, se reparten los siguientes papeles entre los participantes: Un juez, 2 Secretarios de actas (toman notas de cada participación), 5 a 7 jurados (dan un veredicto en base a las notas de los secretarios). El resto del grupo se dividirá en dos grupos, uno que defienda al acusado y el otro que está en su contra. El número de jurado, testigos, etc., puede variar según el número de participantes. El grupo que está en contra nombra Fiscal, y prepara sus pruebas y testigos. Los grupos se reúnen para discutir y preparar su participación con el Acta de Acusación. El jurado y el juez deben revisar el acta con detalle. Una vez preparados los grupos se inicia el juicio.</p>	60'
Final	<p>¿Qué aprendieron en la clase hoy? ¿Qué juego les gustó más? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultades se presentaron?</p>	15'



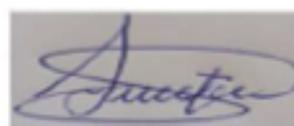
Prof. Dixon Manchay
Calvay
TESISTA



Firma del profesor de área



Prof. Elibrando Manchay Calvay
TESISTA



Prof. Segundo Terrones Carrasco
TESISTA



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTE** días del mes de **FEBRERO** del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°0272-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **16 de febrero** del año dos mil veintitrés:

Mg. Félix **POSTIJO REMACHE**
Mg. Orlando **HERRERA SOLORZANO**
Mg. Juselino **GUILLERMO BUZZI**
Mg. Caleb **MIRAVAL TRINIDAD**

PRESIDENTE
SECRETARIO
VOCAL
ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Mg. Fidel ALVARADO ECHEVARRIA**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**; Sr(a): **Dixon MANCHAY CALVAY** procedió a sustentar su Tesis titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022**, inició el proceso de sustentación a las 11:00 horas y concluyó a las 13:00 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- 1. Presentación (0-2)
- 2. Exposición (0-3)
- 3. Dominio del tema (0-5)
- 4. Aportes y originalidad (0-3)
- 5. Defensa de la tesis (0-5)
- 6. Dicción y dominio del escenario (0-2)

Observaciones:

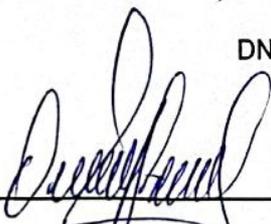
.....
.....
.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: DIACISEIS.....(16), por lo que se declara... APROBADO..... por UNANIMIDAD

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.



PRESIDENTE
DNI N° 07677715



SECRETARIO
DNI N° 224142438



VOCAL
DNI N° 22430128



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTE** días del mes de **FEBRERO** del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°0272-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **16 de febrero** del año dos mil veintitrés:

Mg. Félix POSTIJO REMACHE	PRESIDENTE
Mg. Orlando HERRERA SOLORZANO	SECRETARIO
Mg. Juselino GUILLERMO BUZZI	VOCAL
Mg. Caleb MIRAVAL TRINIDAD	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Mg. Fidel ALVARADO ECHEVARRIA**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**; Sr(a): **Segundo TERRONES CARRASCO** procedió a sustentar su Tesis titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022**, inició el proceso de sustentación a las 11:00 horas y concluyó a las 13:00 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

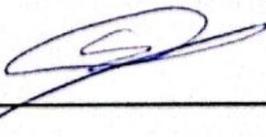
- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Catorce (14), por lo que se declara APROBADO por UNANIMIDAD.

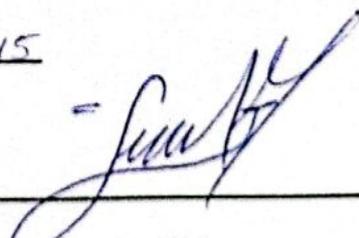
Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.



PRESIDENTE
 DNI N° 07677715



SECRETARIO
 DNI N° 224112438



VOCAL
 DNI N° 22430128



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los VEINTE días del mes de FEBRERO del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según Resolución N°0272-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 16 de febrero del año dos mil veintitrés:

Mg. Félix POSTIJO REMACHE
 Mg. Orlando HERRERA SOLORZANO
 Mg. Juselino GUILLERMO BUZZI
 Mg. Caleb MIRAVAL TRINIDAD

PRESIDENTE
 SECRETARIO
 VOCAL
 ACCESITARIO

Con el asesoramiento del Mg. Fidel ALVARADO ECHEVARRIA; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en Educación Física; Sr(a): Elibrando MANCHAY CALVAY procedió a sustentar su Tesis titulada: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022, inició el proceso de sustentación a las 11:00 horas y concluyó a las 13:00 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- 1. Presentación (0-2)
- 2. Exposición (0-3)
- 3. Dominio del tema (0-5)
- 4. Aportes y originalidad (0-3)
- 5. Defensa de la tesis (0-5)
- 6. Dicción y dominio del escenario (0-2)

Observaciones:

.....

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Quince (15), por lo que se declara APROBADO por Unanimidad

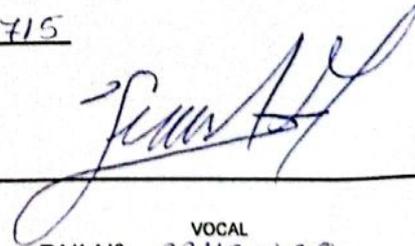
Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.



 PRESIDENTE
 DNI N° 07677715



 SECRETARIO
 DNI N° 224142438



 VOCAL
 DNI N° 82430128

ANEXO 8



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

RESOLUCIÓN N° 0820-2022-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 17 de mayo de 2022

CONSIDERANDO:

Que con Resolución N° 077-2020-UNHEVAL-CEU, de fecha 11/12/20 recibida vía correo electrónico se proclama y acredita a partir del 14 de diciembre de 2020 hasta el 13 de diciembre de 2024, como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación al Dr. **Ciro Ángel LAZO SALCEDO**;

Que con Resolución de Consejo Universitario N° 0734-2022-UNHEVAL de fecha 07/03/22, se aprueba el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, estableciendo en el Art. 36° *El interesado que va obtener el título profesional o el profesional que va obtener el título de segunda especialidad profesional, por la modalidad de tesis, debe solicitar al Decano de la Facultad, mediante solicitud, en el último año de estudios, la designación de un Asesor de Tesis, adjuntando un (01) ejemplar del Proyecto de Tesis cuantitativa, cualitativa o mixto, aprobado en el desarrollo de la asignatura de tesis o similar, con el visto bueno del docente. Previamente deberá contar con la constancia de Exclusividad del tema que será expedida y remitido por la Unidad de Investigación de la Facultad;*

Que mediante Constancia N° 0098-2022-UNHEVAL-FCE, recibido el 10/05/22 el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, remite la constancia de exclusividad y designación de asesor del Proyecto de Tesis colectiva titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022**, presentada por los estudiantes **Dixon MANCHAY CALVAY, Elibrando MANCHAY CALVAY y Segundo TERRONES CARRASCO** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física** y contando con la autorización del **Mg. Fidel ALVARADO ECHEVARRIA**;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1° **DESIGNAR** al **Mg. Fidel ALVARADO ECHEVARRIA** como Asesor de la Tesis colectiva titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022**, presentada por los estudiantes **Dixon MANCHAY CALVAY, Elibrando MANCHAY CALVAY y Segundo TERRONES CARRASCO** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a los interesados para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

Dr. **Angel Lazo Salcedo**
 DECANO

C.c.
Asesor/Interesados/Archivo



CONSTANCIA N°0172-2022-UNHEVAL-FCE/UI

CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- MANCHAY CALVAY Dixon
- MANCHAY CALVAY Elibrando
- TERRONES CARRASCO Segundo

Autores del borrador del Tesis, titulado:

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022. Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en Educación Física.

Han obtenido, un reporte de similitud general del **30%** con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para tesis de segunda especialidad. En consecuencia, es **APTO**.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 21 de octubre de 2022



Dr. Zósimo Pedro Jacha Ayala
Director de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

NOMBRE DEL TRABAJO

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15789 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022

AUTOR

MANCHAY CALVAY Dixon, MANCHAY CALVAY Elibrando y TERRONES CARRASCO Segundo

RECUENTO DE PALABRAS

14813 Words

RECUENTO DE CARACTERES

80183 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

107 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.7MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 21, 2022 11:01 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 21, 2022 11:04 AM GMT-5

● **30% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 29% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente

ANEXO 10



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado	Segunda Especialidad	X	Posgrado:	Maestría	Doctorado
----------	----------------------	---	-----------	----------	-----------

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Nombre del programa	EDUCACIÓN FÍSICA
Título que Otorga	TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Nombre del Programa de estudio	
Grado que otorga	

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	MANCHAY CALVAY DIXON					
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	Nro. de Celular:	943025058
Nro. de Documento:	77694036			Correo Electrónico:	mcnixon_calvay@hotmail.com	

Apellidos y Nombres:	MANCHAY CALVAY ELIBRANDO					
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	Nro. de Celular:	978466639
Nro. de Documento:	43605126			Correo Electrónico:	Overly_880@hotmail.com	

Apellidos y Nombres:	TERRONES CARRASCO SEGUNDO					
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	Nro. de Celular:	983629835
Nro. de Documento:	41165750			Correo Electrónico:	terrones41165750@gmail.com	

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	X	NO			
Apellidos y Nombres:	ALVARADO ECHEVARRIA FIDEL		ORCID ID:	https://orcid.org/0000-0002-2597-7454		
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	Nro. de documento:	22512017

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	POSTIJO REMACHE, FÉLIX
Secretario:	HERRERA SOLORIZANO ORLANDO
Vocal:	GUILLERMO BUZZI, JUSELINO
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	


5. Declaración Jurada: *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: <i>(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)</i>	
JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 15489 MINAS DE TRIGAL, HUARMACA-PIURA 2022	
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: <i>(tal y como está registrado en SUNEDU)</i>	
TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA	
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.	
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.	
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.	
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.	
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.	
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.	

6. Datos del Documento Digital a Publicar: *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: <i>(Verifique la Información en el Acta de Sustentación)</i>		2023	
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: <i>(Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)</i>	Tesis	X	Tesis Formato Artículo
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional
	Trabajo Académico		Otros <i>(especifique modalidad)</i>
Palabras Clave: <i>(solo se requieren 3 palabras)</i>	JUEGOS	COOPERATIVO	SOCIALES
Tipo de Acceso: <i>(Marque con X según corresponda)</i>	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)
	Con Período de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? <i>(ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):</i>			SI NO X
Información de la Agencia Patrocinadora:			

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

 Firma:		
Apellidos y Nombres:	MANCHAY CALVAY DIXON	Huella Digital
DNI:	77694036	
 Firma:		
Apellidos y Nombres:	MANCHAY CALVAY ELIBRANDO	Huella Digital
DNI:	43605126	
 Firma:		
Apellidos y Nombres:	TERRONES CARRASCO SEGUNDO	Huella Digital
DNI:	41165750	
Fecha: 26/05/23		